



Universidad Autónoma de Madrid

Facultad de Psicología

JUEGO SIMBÓLICO Y DE REGLAS ENTRE IGUALES Y LA NARRATIVA QUE LO SUSTENTA EN EL CONTEXTO MAPUCHE EN CHILE

TESIS DOCTORAL

Nilsa Rain Huentemilla

Director: Dr. José Luis Linaza Iglesias

2017

ÍNDICE

Agradecimientos.....	7
Kiñe poyen chalin tañi ñuke, Hortencia Huentemilla Marivil ka ñi chaw yem Juan Rain Ancamil.....	7
Introducción	9
Capítulo 1. El juego y el desarrollo humano.....	11
1.1. Definiciones y características del juego.....	11
1.2. Evolución del juego durante la infancia.....	13
1.2.1. Juegos motores y juegos de interacción social	13
1.2.2. El juego de ficción.	14
1.2.3. Los juegos de reglas	15
1.2.4. Los juegos de construcción	15
1.3. Teorías sobre el desarrollo del juego.....	16
1.3.1. Teoría de ejercicio preparatorio	16
1.3.2. La teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1898-1932).....	17
1.3.3. La teoría Piagetana (1932, 1946,1966)	17
1.3.4. La teoría socio cultural de Lev Vygotsky (1933- 1966) y El Konin. D.B. (1980)	20
1.3.5. Confluencias en el concepto del Juego	21
1.3.6. La teoría de Jerome Bruner (1972)	22
1.4. Marco teórico del juego de ficción las visitas.....	23
1.4.1. Los procesos mentales como actividad semiótica	26
1.4.2. Guiones	27
1.4.3. La Resolución de Conflictos y la narrativa de Bruner	30

1.4.4. Juego de ficción en diferentes culturas	32
Capítulo 2. La fundamentación socio cultural mapuche	39
2.1. Elementos culturales de una Ruka (casa)	40
2.2. La Relación Mujeres y Naturaleza	41
2.3. Significado Cultural de la Comida	44
2.4. Trabajo Comunitario	45
2.5. La Comida en Ceremonias Mapuche	46
2.6. Comida ritual y cambio social impuesto	47
2.7. El Sistema Medicinal Mapuche	48
2.8. El Kultrun	50
2.8.1. Kultrún y Cosmovisión Mapuche.	51
2.8.2. Funciones Medicinales.	51
2.8.3. Significado de la Muerte para el Pueblo Mapuche	52
Capítulo 3. Metodología.	55
3.1. Obtención de datos empíricos y análisis de los juegos de ficción de niños y niñas mapuche.	55
3.1.1. Guiones.	55
3.1.2. Conflictos	56
3.1.3. Entrevistas	58
3.2. Hipótesis	59
3.3. Método Sujetos	59
3.4. Procedimiento	60
3.5. Análisis de los datos	62
3.5.1. Guiones del juego de “Las Visitas”	62

3.5.2. Guiones del juego de “Las Visitas” en los que se plantea algún conflicto....	64
3.5.3. Entrevistas.....	65
Capítulo 4. Resultados análisis de guión de las visitas	67
EPISODIO 1.-ESPERANDO A LA VISITA.	67
EPISODIO 2.- GOLPEAR LA PUERTA.....	68
EPISODIO 3.-LLEGADA DE VISITAS.	69
EPISODIO 4.-RECEPCION DE LA VISITA.....	71
EPISODIO 5.- INVITAN A PASAR.	72
EPISODIO 6. -SALUDOS A VISITA.....	74
EPISODIO 7.-TOMAN ASIENTO.....	79
EPISODIO 8.- PREPARAR COMIDA.....	80
EPISODIO 9.-INVITAN A COMER.....	83
EPISODIO 10.-SERVIR COMIDA	83
EPISODIO 11.- SACRIFICIO DE ANIMAL.	90
EPISODIO 12.-TROCEAR LA CARNE	94
EPISODIO 13.-ENTREGA DE CARNE.....	95
EPISODIO 14.-RECEPCION DE LA SANGRE.....	96
EPISODIO 15.-FINALIZA SACRIFICIO DE ANIMALES.....	97
EPISODIO 16.- INTERACCIONES CON LA VISITA	97
EPISODIO 17.- INTERACCIONES EN FAMILIA.....	115
EPISODIO 18.- INTERACCION FAMILIAR EN LA NOCHE.....	120
EPISODIO 19. AMANECER DE UN NUEVO DIA	124
EPISODIO 20.-DIALOGOS EN FAMILIA.....	126
EPISODIO 21.- DIALOGO CON VISITAS.	130

EPISODIO 22. INTERACCION ENTRE VISITAS.....	134
EPISODIO 23. DESPEDIDA DE VISITAS.	136
CONCLUSIONES.....	137
Capítulo 5. Guión el giyatun y guión machitún	141
GUION N 12: Giyatun	141
GUION 16.- MACHITUN.....	150
CONCLUSIONES.....	168
Capítulo 6. Resultados entrevistas guiones conflictos	169
CONCLUSIONES.....	206
Capítulo 7. Resultados análisis entrevistas guiones Las Visitas.....	209
Capítulo 8. Entrevistas guiones conflictos.....	241
Conclusiones	279
Capítulo 9. Conclusiones	283
9.1. Conclusiones sobre los guiones del juego Las Visitas.....	283
9.2. Conclusiones sobre el análisis de los conflictos planteados en el curso del juego de Las Visitas.	289
9.3. Conclusiones sobre la información proporcionada por las entrevistas a los niños.	292
Referencias	295
Anexo.....	301
Anexo 1. Tabla resumen de guiones de juego.....	301
Anexo 2. Tabla guion genérico las visitas	307

Agradecimientos

Kiñe poyen chalin tañi ñuke, Hortencia Huentemilla Marivil ka ñi chaw yem Juan Rain Ancamil.

Agradecer a todos quienes hicieron posible la realización y culminación de este trabajo;

A Josetxu Linaza, porque un día llegó a golpear las puertas de mi casa en calidad de visita y con ello hizo posible este proceso de aprendizaje sobre el juego y la infancia mapuche.

A mis hijas Ilwen Ray, Mawvn Kalfu Ray y Kvyen Miya Ray por su paciencia hacia su ñuke en una infancia y adolescencia con distancias prolongadas.

A mi compañero de vida, Gaston, por su invaluable apoyo y confianza a mi trabajo.

A mis nietas maravillosas Lifkan Wenu, Kolkiza Malen y Zuzvñ Mvlfvñ por existir.

Al machi Fidel Tranamil Nawel por su mediación espiritual.

A Nelida Molina Morgado, por su hospitalidad y compañía constante en Madrid.

A Conchi Muños, por su incondicionalidad hacia nuestra amistad

A mis hermanos; Juan, Luis, Mirta y Patricia por compartir una infancia juntos.

A Margarita Nahuel, Luis Tranamil, Nina Rojas, Rosario Railaf, a Millaray Lincoñir.

A mi comunidad mapuche de origen: Francisco Marin Aucañir y su presidente Jose Caniupan Painevilo y su esposa Cecilia Lienan.

Introducción

Para autores tan relevantes como Freud, Piaget o Vygotsky, jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico. Estos autores buscaron comprender el complejísimo proceso del desarrollo humano y, para todos ellos, el juego aparece como un relevante factor de dicho desarrollo.

El presente estudio de investigación aborda el juego socio dramático desplegado por niños y niñas mapuche entre 5 y 14 años pertenecientes a comunidades rurales mapuche de la IX región, Chile interesándonos particularmente conocer cuál era la esencia de estos guiones.

Nos preguntamos; ¿Qué información recogen del contexto social y cultural al cual pertenecen? ¿Cómo se caracteriza este proceso de recogida de información por parte del niño? ¿Cuáles son los significados culturales que recogen desde el entorno adulto y con los cuales construyen su propia versión de la cultura?

En el primer capítulo exponemos 11 guiones de juego dramatizados por grupos de niños y niñas y mapuche, de los cuales 9 de ellos corresponden a la representación de “Las Visitas”. La persistencia del guion de juego las visitas nos permite discernir la relevancia que posee la influencia del contexto adulto en los niños, reproduciendo y significando los roles, esquemas, uso de objetos culturales, acciones e interacciones verbales tomadas del contexto real.

En el segundo capítulo exponemos y analizamos los guiones de juego que representaron desavenencias o conflictos ya sea por aparición espontanea o bien por acuerdo del grupo en dramatizarlo.

Hay conflictos del mundo real de los adultos que los niños incorporan a los guiones para explorarlos y resolverlos. Estas desavenencias representadas por los niños fueron resueltas en su totalidad manteniendo el guion del juego.

Hay observaciones muy interesantes de la justicia cuando algún niño reclama un acto de compensación por alguna transgresión que se ha producido particularmente dirigida a romper el equilibrio con la naturaleza.

En el tercer capítulo quisimos indagar a través de las narraciones expresa de los niños y niñas y preguntamos a través de entrevistas semi estructuradas a qué estaban jugando, cuáles eran los personajes que representaban, porqué interactuaban de cual o determinada manera. Constatamos así la coherencia lógica del relato de los niños y niñas atendidas a su contexto socio cultural real.

Capítulo 1. El juego y el desarrollo humano

1.1. Definiciones y características del juego

La naturaleza propia del juego es muy compleja para la formulación de una definición lo suficientemente amplia, capaz de contemplar todos sus características. Distintos autores han estudiado el juego a lo largo de los años desde muchos campos como la Psicología, la Sociología, la Antropología y la Educación Física. Aunque la definición de lo que es juego sigue siendo objeto de controversia, se puede llegar a un cierto acuerdo sobre los elementos o las características comunes que manifiestan todos los juegos.

Para el psicólogo norteamericano Stanley Hall (1904) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los Homínidos prehistóricos, hasta el presente” (Garvey, 1985, p.12).

El poeta y escritor alemán Friedrich Schiller (1759-1805) señala que “el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros” (Delval, 1999, p. 285).

Por su parte el psicólogo y filósofo inglés Herbert Spencer en su capítulo Principios de psicología (1855, octavo parte, cap. IX) sostenía, que los “sentimientos estéticos derivan del juego, y que ambos se caracterizan por no buscar ventajas ulteriores; los fines próximos son sus únicos fines” (Delval, Ibid, p. Ibid).

El psicólogo vienés K. Bühler (1924, citado en El Konin, p. 70) dice sobre el juego “Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga”.

El autor holandés, Buytendijk (1935) “encuentra en las peculiares características de la infancia la explicación del juego. [...] Para él la propia infancia tiene rasgos distintos de

las de los sujetos adultos. [...] La timidez, la ambigüedad, la impulsividad y el patetismo son los tres requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego” (Linaza, 1992, p. 46).

Huizinga (1938) en su famosa obra « *Homo Ludens* » indica que el juego es “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (pp 45-46).

Garvey en su libro « *El juego infantil* » (1985, p.14) señala que el juego tiene cinco características, que la mayoría de los que estudian el concepto del juego las aceptarían: 1) el juego es placentero, divertido; 2) el juego no tiene metas o finalidades extrínsecas; 3) el juego es espontáneo y voluntario; 4) el juego implica cierta participación activa por parte del jugador; 5) el juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

Piaget (1946) analizó la naturaleza y las características diferenciales del juego infantil y señala que “En resumen, puede reducirse el juego a una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir esta búsqueda como subordinada en si misma a la asimilación de lo real al yo”, (p. 203). El mismo autor añade que:

Linaza (1992, pp. 10-13) por su parte distingue las siguientes características del juego:

“El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos” Es una actividad voluntaria libremente elegida por el sujeto que lo practica, la libertad es la característica más importante de la actividad lúdica, esta actividad goza de la independencia de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

“El juego produce placer” El juego es siempre una actividad placentera, divertida, fuente de alegría y satisfacción de los deseos y necesidades no satisfechas. Las conductas lúdicas se convierten en metas de sí mismas, “es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir

objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera” (Delval, 1999, p. 287).

“La organización específica de las conductas lúdicas” La estructura de los comportamientos serios se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria.

“El predominio de los medios sobre los fines” Una de las características más comúnmente aceptadas como definitorias de la conducta de juego es su pérdida de vínculo con otro fin o meta que no sea la propia acción lúdica. Mientras los comportamientos serios constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución

“El juego es una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella” El juego como una actividad lúdica es una forma de interactuar con la realidad que viene determinada por factores internos del propio sujeto quien lo practica, y no por la realidad externa.

1.2. Evolución del juego durante la infancia

El papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y el periodo evolutivo en el que se encuentre la persona. Para dar una explicación del desarrollo del juego durante la etapa infantil, seguimos la tipología utilizada por Linaza (1992), según la concepción de Piaget.

1.2.1. Juegos motores y juegos de interacción social

Los primeros juegos van apareciendo con el progreso control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son los llamados «juegos motores», propios de los dos primeros años de vida, y en los que ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos. La evolución de estos juegos viene determinada por la propia evolución de la complejidad del comportamiento infantil.

Piaget (1946) diferencia 6 subestadios sensorio motores que son los siguientes: 1) El ejercicio de los reflejos de 0 a 1 mes de edad; 2) Desarrollo de esquemas de 1 mes a 4 meses; 3) Descubrimiento de procedimientos de 4 a 8 meses; 4) conducta intencional de 8 a 12 meses; 5) Descubrimiento de los nuevos medios mediante experimentación activa de 12 a 18 meses; 6) representación mental de 18 a 24 meses.

Hablamos de juegos motores para referirnos a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo y su exploración del contexto y de su interacción con ello.

Desde muy temprana edad del ser humano surgen los juegos de interacción social, por ejemplo: dar palmadas, identificar y nombrarlos dedos de una mano, esconderse y reaparecer, correr detrás del adulto de un lado a otro, tapar a los ojos del adulto con las palmas, reirse de los gestos graciosos que le hace el adulto, etc.

1.2.2. El juego de ficción.

Hacia los dos años los niños empiezan a poder representar aquello que no está presente. El lenguaje que también se inicia en esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Nuevo cambio que empieza aparecer en esta etapa que es el juego de ficción, Piaget señala que “el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante” (Piaget 1946, p. 155). Así que una muñeca representa un bebe, un pañuelo a una sabana, un colchón representa un caballo, etc. Lo más importante no son las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquellas representan.

Linaza indica que “Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nueva de relacionarse con la realidad, distorsionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación” (Linaza y Maldonado, 1987, p. 26).

Piaget indica tres características que diferencian los juegos simbólicos de este periodo de los 4 a los 7 años de los del periodo anterior. **1)** El orden relativo de las construcciones lúdicas por oposiciones a la incoherencia de las combinaciones del tipo III; **2)** La preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real; **3)** El comienzo del simbolismo colectivo propiamente dicho, es decir, con diferenciación y adecuación de los papeles (Piaget 1946, pp. 186-189).

1.2.3. Los juegos de reglas.

Los juegos de reglas se constituye de los 4 a los 7 años y sobre todo de 7 a 11 años, su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueven los pequeños, de los modelos que tengan a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de educación primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juego que subsiste y se desarrolla durante toda la vida, es una actividad lúdica del ser socializado, el individuo solo no se da a si mismo reglas, sino analogía con las que ha recibido. En la regla además de la regularidad hay una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por lo menos.

1.2.4. Los juegos de construcción

Los juegos de construcción no constituyen una categoría situada en el mismo plano que las otras, sino una especie de frontera que relaciona los juegos con las conductas no lúdicas. El juego simbólico se integra al ejercicio sensorio-motor o intelectual y se transforma en parte en juego de construcción. Por otra parte, de la construcción al trabajo se encuentra toda clase de intermediarios, en particular gracias a las mismas relaciones entre el símbolo imaginativo y la imitación adaptada (Piaget, 1946, pp.153-199).

Los juegos de construcción no son característicos de una edad determinada, sino que verían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del individuo. Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores: meter y

sacar objetos, insertar cubos de plástico, derribar torres, insertar piezas. En el periodo de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. la actividad infantil resulta satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. En el momento en que se convierta el modelo externo en la meta del juego (grúas que funcionen), la acción deja de ser juego y se acerca a las acciones serias de adultos (Linaza, 1992).

1.3. Teorías sobre el desarrollo del juego

Muchos son los científicos e investigadores que trataron a lo largo de las épocas y los tiempos estudiar el origen del juego y su naturaleza, la razón por la que los juegos de los niños y niñas de la misma edad son similares a pesar de que no hay ninguna conexión entre ellos, la razón detrás de la diversidad de los juegos, y además de esto, trataron de saber el motivo por el cual los niños demandan y piden el juego, y los propósitos a los que nos dirigen estos juegos. Así que el fenómeno del juego ha preocupado a los científicos, y los ha obligado a examinarlo cuidadosamente y observarlo, ya sea entre los seres humanos o animales, y se han propuesto varias teorías para explicarlo, claro está que estas teorías han variado de acuerdo con sus fundadores. A continuación examinaremos algunas de ellas:

1.3.1. Teoría de ejercicio preparatorio

Según la teoría de ejercicio preparatorio del filósofo alemán K. Groos (1898, 1901) el juego es un modo de ejercitar practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. “El juego es “preejercicio”, dice Groos, y no únicamente ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuyo estado de madurez no es alcanzado sino al final de la infancia: funciones generales, tal como la inteligencia, etc., a las cuales corresponden los juegos de experimentación, y funciones especiales e instintos particulares” (Piaget, 1994, p 206).

Groos sostiene que el juego es necesario para el desarrollo psicofisiológico, es una preparación para la vida adulta, el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlo de un modo completo. (Delval, 1999). Garaigordobil (2003) indica que desde la perspectiva

del el autor de esta teoría, el juego explica la importancia de la etapa de niñez, ya que considera que la infancia sirve para jugar y a través del juego maduran las adaptaciones necesarias para la vida.

1.3.2. La teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1898-1932)

A partir de la teoría del fundador y el padre de la psicoanálisis, se podrá entender el mecanismo del juego infantil, Linaza (1992) señala que “Freud vincula pronto el juego a la expresión de instintos y, más concretamente, al instinto del placer. Esto sentimiento inconscientes busca su realización a través de procesos inconscientes, como el sueño, en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos” (p.47).

Según Freud, el juego es una actividad simbólica en la medida que el sujeto repite situaciones anteriormente vividas en la realidad, y tanto sueño como juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos.

Ortega (1992, p.31) indica que “Freud plantea la conexión de los elementos afectivos y ciertas representaciones de la naturaleza simbólica que se expresan a través de los sueños, los síntomas y el juego. El pensamiento simbólico está ligado, en esas fechas, a la idea de expresión de los afectos y éstos, a su vez, conectados con el motor instintivo del carácter sexual de los individuos o principio del placer”.

1.3.3. La teoría Piagetana (1932, 1946,1966)

La teoría piagetana es sin lugar a dudas la base teórica más completa al que ha dado lugar el estudio del desarrollo humano desde un enfoque psicológico. Piaget se interesó por la investigación del desarrollo cualitativo de las estructuras intelectuales. En su obra *La formación del símbolo en el niño* (1946) nos expone sus conclusiones y experiencias sobre el juego infantil, el autor considera la actividad lúdica como una modalidad infantil de interacción con el medio, construido por el propio niño para

enfrentar una realidad a la cual debe adaptarse, las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren, las estructuras mentales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras además contribuye al establecimiento de nuevas estructuras intelectuales. El autor considera el juego infantil como un paradigma de asimilación.

Piaget indica que el juego consiste en una orientación del niño hacia su conducta, una preponderancia de los medios sobre los fines del comportamiento, en definitiva, un predominio de la asimilación sobre la acomodación (Linaza y Maldonado, 1987).

Piaget liga la emergencia del juego a los primeros asomos de la actividad semiótica. Dentro de la periodización que estableció para rastrear la evolución de la inteligencia, situó el desarrollo del juego, llegando a identificar tres grandes etapas que denomino juegos funcionales (período sensorio-motor); juegos simbólicos (periodo preoperatorio); juegos reglados (período de las operaciones concretas) (Rosa y Navia, 1998).

La evolución del juego en el niño según la perspectiva Piagetiana, desde el juego sensorio-motor elemental hasta el juego social superior.

Periodo de Juego sensorio- motor:(Aproximadamente desde 0 a 2 años)

Los juegos de ejercicio sensorio- motor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer que se deriva de nuevos poderes adquiridos, por el "placer de ser causa". (Piaget, 1946).

Periodo de Juego simbólico: (fase preoperatorio de 2 a 7 años)

El juego simbólico o representativo constituye la segunda categoría de la evolución del juego. Piaget postula que: "El juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento

egocéntrico en su estado puro; la condición necesaria para la objetividad del pensamiento es que la asimilación de lo real al sistema de las nociones adaptadas se encuentre en equilibrio permanente con la acomodación de estas mismas nociones a las cosas y al pensamiento de los otros sujetos” (Piaget, 1946, p. 227).

El autor de esta teoría ubicó evolutivamente a los juegos simbólicos, entre los juegos sensorio- motores y los juegos reglados.

Periodo de Juego de regla: (fase operaciones concretas de 7a 12 años).

La tercera etapa, caracterizada por el juego de regla, lo cual considerado por parte de Piaget de naturaleza social, es el momento de los juegos colectivos reglados que implican una representación simultánea y compartida de las acciones por parte de los jugadores. Piaget nos explica que “A medida que el niño se adapta a las realidades física y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones, y a las transposiciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su Yo, progresivamente somete éste a la realidad”. (Piaget, 1964, p.198)

En este periodo que inicia la etapa escolar “el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de ser más objetivamente” (Garvey, 1985, p. 20).

El juego de construcción.

“A partir del juego simbólico se desarrollan juegos de construcción, impregnados aún, al principio, de símbolo lúdico, pero que tienden seguidamente a constituir verdaderas adaptaciones (construcciones mecánicas, etcétera) o soluciones de problemas y creaciones inteligentes”. (Piaget y Inhelder, 1969 / 2007, p. 66).

1.3.4. La teoría socio cultural de Lev Vygotsky (1933- 1966) y El Konin. D.B. (1980)

El enfoque de la escuela soviética fue formulada por Vygotsky (1978) y desarrollada por su discípulo El Konin (1980). Ellos abordan el juego dentro de una visión completa del desarrollo humano. El juego se trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos que el niño entiende sólo de un modo fraccionado y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo. En estas situaciones la actividad lúdica no tiene por qué ser placentera en sí misma, sino que el placer se obtiene en cuanto consecución de unos objetivos.

Vygotsky y sus colaboradores, fundamentalmente El Konin, consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo o, como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo. Por esta misma razón cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación. Los juegos de ficción, o juegos protagonizados, tendrían ya unas reglas: las acciones que hay que realizar para fingir un determinado rol social y el carácter, necesariamente complementario, de estos papeles para representar un tema de juego. (Linaza, 1987, p. 42)

Así se parte de un juego simbólico más individual, donde el niño va siendo capaz de separar el objeto de su significado, y se llega a un juego socio-dramático, o juego protagonizado, donde a medida que el niño crece toma mayor conciencia de sus relaciones con los demás, especialmente con los adultos.

Vygotsky (1994, p. 115-116) está convencido de que la interacción socio-cultural es el factor básico del desarrollo del niño/a desde el principio y en este respecto señala:

Toda la historia del desarrollo psicológico del niño/a nos enseña que, desde los primeros días, su adaptación al medio se alcanza mediante herramientas sociales,

gracias a las personas que le rodean. El camino que va desde el objeto al niño/a y desde el /la niño/a al objeto pasa por otra persona.

Según Vygotsky, “el juego no es la actividad predominada de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias”. (Linaza, 1992, p.54).

1.3.5. Confluencias en el concepto del Juego

Como podemos distinguir hay diferencias en la definición de juego emanadas de los tres grandes teóricos del último siglo. Freud, Piaget y Vygotsky. Sin embargo, citamos un trabajo elaborado por Linaza (2013) quien nos acerca a las similitudes que guardan en la conceptualización del juego entre aquellos a los que Bruner (1972a) califica como los 3 gigantes del estudio del desarrollo humano. Sin negar por ello las diferencias, algunas de las cuales pueden confrontarse con datos empíricos.

Al respecto Linaza (2013) señala;

Para los tres, el juego constituye un aspecto central del proceso de desarrollo infantil aunque, cada uno, ponga el énfasis en funciones diferentes. Para los tres, el juego constituye un aspecto central del proceso de desarrollo infantil aunque, cada uno, ponga el énfasis en funciones diferentes.

Para Vygotsky, teorizando fundamentalmente desde el juego de ficción o juego socio-dramático, éste es un factor que lidera el desarrollo, un ejemplo de su Zona de Desarrollo Próximo, puesto que el niño realiza en el ámbito lúdico muchas actividades, fingidas, que aún no puede realizar en el mundo real.

Freud vincula directamente el juego con la realización de deseos inconscientes, como los sueños para los adultos, y le asigna un papel relevante en el diagnóstico y en la terapia.

Piaget vincula los tipos de juegos a las grandes estructuras de conocimiento (esquema sensorio-motriz, símbolo y operación mental) y les atribuye funciones diferentes en función de ello.

El juego de ejercicio explora y consolida habilidades muy diversas a lo largo de la vida. El juego de ficción amplía el mundo real, con el que interacciona el niño, a mundos fantásticos del pasado, presente o futuro. Los juegos de reglas establecen las primeras sociedades infantiles en las que poder actuar juntos y establecer límites y reglas con los que enfrentar los conflictos.

1.3.6. La teoría de Jerome Bruner (1972)

Bruner al desentrañar las funciones esenciales que posee el juego en la actividad de los niños señala;

El juego, en primer lugar, es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trata de actividad seria y que la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. El juego no sucede al azar. Al contrario, se desarrolla en función de un escenario. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje el contrario, nosotros nos transformamos para adaptarnos mejor a la estructura de ese mundo externo. Bruner postula que el juego proporciona placer. El juego tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades como las de resolución de problemas. Bruner (1972-1984, pp. 111-112)

Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta. Todos estamos de acuerdo en que es

Bruner relaciona entre el juego y el desarrollo lingüístico, lo expresa en su obra anteriormente mencionada (1984, p. 215) “Según mi experiencia, es en las situaciones de juego donde, en general, aparecen las primeras estructuras de predicado complejas, los primeros ejemplos de elipsis, de anáforas, etc. Hay algo en el juego que

promociona la actividad combinatoria, incluyendo la combinatoria intrínseca a la gramática y que subyace a las expresiones más complejas de la lengua”.

El juego tiene un papel fundamental para el aprendizaje espontáneo, a través del juego el niño aprende el lenguaje y aprende utilizarlo como un instrumento de pensamiento y acción. En este respecto el autor afirma que “Nos enfrentamos, por tanto, con el interesante problema de que no es tanto la instrucción, ni en el lenguaje ni en el pensamiento, lo que permita al niño desarrollar sus capacidades combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento” (Ibid, p. 216).

1.4. Marco teórico del juego de ficción las visitas

Dado que gran parte de las interacciones sociales del niño a lo largo de toda su infancia tienen lugar precisamente en el terreno del juego, nuestro interés es abordar la posible relación del juego socio dramático con la estructura de los conocimientos sociales que, a partir de sus relaciones con los adultos, elaboran los niños en marcos de comunicación que dan sentido a las actividades que se comparten y bajo los signos culturales que les sirven de referencia. Por ello vemos necesario recurrir a planteamientos teóricos que concedan relevancia al contexto sociocultural en la formación de conocimientos y actividades infantiles.

El planteamiento teórico inicial que tomamos sobre el juego y que nos permite contextualizar el presente estudio del juego de ficción “Las Visitas”, en el contexto de la cultura mapuche, ha sido el enfoque socio cultural iniciado por Vygotsky, (1979) y que fuera desarrollado posteriormente por El Konin, (1980), Bruner (1984, 1988), Linaza (2013) y que entiende la actividad lúdica de representación como un escenario que posibilita el desarrollo de aprendizajes *sociales, afectivos y morales*.

Bruner particularmente, es quien interpreta el juego desde la interrelación que logra simultáneamente con otros elementos como la acción, la emoción, el lenguaje y el pensamiento.

A través de estas representaciones ponen en práctica sus conocimientos sociales, sus esquemas sobre el mundo y los contrastan con sus compañeros de juego. Además los jugadores deben atenerse a unas reglas para desempeñar **el papel**, aunque no expresen de forma explícita, estas normas vienen marcadas por la coherencia del guion y la conducta del personaje.

Para El Konin (1980) igualmente es fundamental en el juego protagonizado las relaciones que las personas establecen mediante sus acciones con **los objetos**, ya que el **papel asumido** (del adulto) y las acciones ligadas con él constituyen la unidad del juego. El fondo del juego es social, consiste en reconstruir las relaciones sociales existentes entre las personas y, por lo tanto, como la actividad de las personas y sus relaciones son muy variadas en la realidad, así de variados son los juegos, dependiendo de las épocas históricas, condiciones sociales, geográficas, culturales.

Este enfoque lo relacionamos con el despliegue lúdico de los niños y niñas mapuche cuyas representaciones dejan ver la participación desde temprana edad en un ambiente social y cultural específico en donde reciben un conjunto de normas sociales y valóricas que propician la toma de roles encaminadas a implementar un trabajo cooperativo, de apoyo y ayuda mutua. El carácter de relación social del juego implica que los niños y niñas debe necesariamente interpretar roles, papeles que le son dados por la cultura del medio adulto.

Nuestro trabajo refiere una relevancia trascendental a la cultura desde donde se nutre la infancia mapuche para moldear sus acciones e interacciones en el campo social. Para tales efectos definimos el concepto de cultura sobre la definición que desarrollara Bruner y que señala lo siguiente:

“Según este enfoque, una cultura es tanto un foro, para negociar y renegociar el significado y explicar la acción, como un conjunto de reglas o especificaciones de la acción. Es más, no existe cultura alguna que no mantenga instituciones especializadas o momentos específicos en los que se intensifique esta característica que le hace simi-

lar a un foro. La narración de cuentos, el teatro, las formas de ciencia y protociencia, incluso la jurisprudencia, son todas ellas técnicas para potenciar esta función —formas de explorar mundos posibles fuera del contexto de la necesidad inmediata. Este aspecto de la cultura confiere a las personas que participan en ella un papel en su constante elaboración y reelaboración —un papel activo como participantes y no como espectadores amaestrados que desempeñan sus papeles estereotipados de acuerdo con una regla cuando se les presenta la clave apropiada”. Bruner, (1989)

Respecto al rol que despliegan los niños en los juegos de ficción, nos permitimos revisar la conceptualización expresada por **Mead, (1934)**; y que luego nos ayuda a sustentar la definición y relevancia de la toma de rol en el juego.

“Un individuo solo puede conseguir la conciencia de sí mismo, indirectamente, mediante la actividad social. En los intercambios sociales, el niño se adentra en este campo de experiencia como un objeto social, adoptando el papel que representan los demás hacia él. La adopción de roles en el sentido instaurado por Mead, hace referencia al proceso cognitivo de “colocarse en el lugar de” la otra persona y hacer inferencias sobre la experiencia del otro. En concreto esto implica conceptualizar la propia interacción con el otro desde el punto de vista del otro”. (Lihgt, P. pág. 46)

El mismo autor desarrolla aún más la principal característica respecto a la adquisición del conocimiento mediante la adopción de roles;

“Gran parte del conocimiento social puede estar implícito en la interacción por guiones, sin que el niño haya alcanzado aun el conocimiento de sí mismo. El desarrollo de las inferencias explícitas de la adopción de roles puede considerarse, por lo tanto, como un proceso gradual de abstracción a partir de los patrones de interacción en los que el niño ya toma parte activamente”. (Lihgt, P. Pág. 46 Cap.)

El accionar que orienta la dramatización de los niños y niñas mapuche a través del guion de juego las visitas contiene pautas, esquemas, orden que, sobre todo en los

más pequeños, se puede explicar deduciendo que la aceptación del rol asumido sitúa y dirige sus interacciones llevándolo a construir de manera más significativa su esquemas del mundo social aunque no posea el manejo de todas las variantes que trae consigo ese rol. El hecho de ser parte de interacciones desde la perspectiva de un rol social determinado en la cultura, le facilita al niño la adquisición del conocimiento social.

1.4.1. Los procesos mentales como actividad semiótica

La tesis de la mediación semiótica de los procesos cognitivos emanada de la postura vigostkiana viene a señalar que el funcionamiento psicológico esta mediado por instrumentos y signos definidos culturalmente.

Para **Vygotsky**, la actividad mental se desarrolla por la **mediación de símbolos**. La propuesta de una mediación simbólica de la actividad intelectual no presupone que existe una mente que logra expresarse en símbolos sino que ésta se realiza en ellos, es decir, sin signos no hay pensamiento. Medina Liberty, A. (2007b)

De acuerdo con Vygotsky y, con la semiología también, Eco, U. (1981) **un signo o símbolo** es cualquier cosa que representa a otra cosa. Su carácter, por tanto, es enteramente arbitrario y convencional porque su función de representación no es intrínseca.

El signo de mayor trascendencia lo constituye el lenguaje.

Las palabras “ruka” o “casa”, por ejemplo, representan una vivienda construida de madera y juncos con forma circular cuya puerta central se orienta hacia la salida del sol en el primer caso y a una vivienda occidental cualquiera en el segundo; en ambos casos, la relación representacional se estableció por mero convencionalismo. No existen signos en la naturaleza ni se constituyen por generación espontánea, son una entera creación del ser social.

Los niños y niñas mapuches están en pleno proceso de construcción de estos significados tanto lingüísticos a través del lenguaje como de los símbolos culturales. El significado de un símbolo, es decir, el comprender su connotación, es una tarea que recae en el propio intérprete. Prácticamente, desde el nacimiento el ser humano se convierte en un dedicado intérprete del mundo simbólico que le rodea. El niño y la niña, entonces, llegan al dominio de su mundo y del papel de sus instrumentos físicos y semióticos, gracias a un proceso enteramente humano. Los adultos y, en general, todas las personas que rodean al niño, hacen explícito el orden implícito ya existente en el entorno humano y revelan continuamente la adecuación entre los diversos objetos y las acciones que les son propias, entre los distintos símbolos y sus significados.

De aquí que Vygotsky reconozca que: el análisis semiótico es el único método adecuado para estudiar la estructura del sistema y contenido de la conciencia (Lev Semenovich Vygotsky, L. S. 1991, p. 129). En suma, no hay pensamiento fuera de los signos.

Podemos así delinear algunas afirmaciones. La génesis, desarrollo y constitución del conocimiento social, son procesos de naturaleza sociocultural y simbólica. Los símbolos, en tanto que herramientas de comunicación, funcionan como vehículos de intersubjetividad. Pero la propia conciencia se constituye mediante el empleo de signos. El propio pensamiento se expresa y realiza en los signos.

1.4.2. Guiones

Pero no concebimos al niño como individuo en singular ni los procesos cognitivos o el aprendizaje desfasado del contexto, sino la acción recíproca, es decir, la actividad de las personas que actúan en contextos determinados y sustentados sobre una estructura organizativa que otorga orientación y sentido a la acción dramatizada.

Este énfasis en la influencia que las interacciones sociales de los adultos tienen sobre el juego de los niños es también característico del que podríamos llamar enfoque de

los “script” o guiones sobre acontecimientos sociales. El concepto de representación como marco de relaciones causales, temporales y espaciales en los acontecimientos de la vida diaria (Schank & Adelson 1977) se incorporó rápidamente al estudio de la representación del mundo social que tienen los niños (Nelson 1978). Por ser de nuestro interés abordar el juego de ficción y como este resulta ser una recapitulación de la realidad observada o experimentada por quienes juegan hemos usado el concepto de guion (script) de acontecimientos familiares para intentar describir las formas en las que se organizan las representaciones de suceso vividos por los niños y niñas mapuche. Nelson, 1978, 1981; Nelson and Gruendel, 1981; Schank y Abelson, 1977).

Usamos el concepto de guion (script) de acontecimientos familiares para describir las formas en las que se organizan las representaciones de sucesos vividos por los sujetos. Los guiones (Nelson, 1978,1981; Nelson and Gruendel, 1981; Schank y Abelson, 1977) se componen de una secuencia de **actos** organizados alrededor de unas **metas**, especificando **roles** de actor, **objetos** y **escena, (contexto)**.

Usamos la palabra **contexto** ahora para describir tanto la representación que tienen los niños sobre la realidad representada, como el contexto físico y social del propio juego. Nelson, K. y Seidman, S. (1989).

La posibilidad de comprender la relación entre acciones e interacciones viene, en efecto, regulada en gran medida por el contexto cultural. El contexto en el que se sitúa la trama de la acción delimita su significado; y lo que es más importante, el contexto está básicamente determinado por la cultura. Así enfatizamos lo que es el punto central de nuestra reflexión: la cultura como referente para la identificación del contexto. Resulta difícil aceptar que la capacidad para la identificación del contexto idóneo en el que tiene lugar una acción social sea adquirida por vía interna, sin la **mediación cultural**.

Tomando como base los estudios y diseños de análisis de juego de ficción de Nelson and Gruendel, (1979) señalamos que serían tres los componentes del contexto conversacional que contribuyen al mantenimiento del dialogo;

1. La presencia de objetos
2. El tema compartido
3. El conocimiento del guion que se comparte.

Por extensión proponemos que el mantenimiento de la secuencia del juego depende también de estos mismos componentes. Por definición, la conversación tiene lugar en torno a un tema compartido.

Nelson (1996), coloca el lenguaje en el centro de los procesos que llevan a la comprensión de la mente del otro y subraya el papel que la conversación y la atribución de significados tienen en los cambios evolutivos. La autora concluye que “el acceso a los modos a través de los cuales el mundo estructura en forma semiótica conceptos, ideas, estructuras y teorías son posibles sólo mediante el lenguaje” (Nelson, 1996, p. 312).

También Judy Dunn (1988, 1991) ha demostrado como las conversaciones madre-hijo/a, entre los 24 y 36 meses, son primitivas formas de comprensión social en ámbitos domésticos y en formatos en los que se transmiten las claves culturales para interpretar las acciones cotidianas.

Ello supone hacer uso de nociones que aceptan la inclusión de significados culturales, tales como los de *formato*, *rutina*, o *guion*. Estas nociones implican, en modos ligeramente diversos, que una secuencia de **acciones o intercambios conversacionales** que finalizan en un cierto objetivo intencional, está protagonizada por ciertos actores en el marco de un contexto social concreto.

Considerando estos aspectos constitutivos del guion pensamos que ello nos ayudara a interpretar de mejor manera los juegos socio dramáticos como una forma de ensayar

conductas del mundo adulto, atribuyendo a los objetos un significado *personal* y *cultural*; de manera que las mismas experiencias a través de las cuales niños y niñas construyen sus esquemas del mundo son utilizadas como argumento en sus guiones de juego. Ello lo vemos reflejado en los juegos de los niños mapuche quienes representan y reconstruyen con naturalidad las relaciones entre hermanos- hermanas, padres-hijos, familia-visitas.

Junto con socializar a través del juego del guion compartido, los niños aplican sus concepciones de los valores, los conflictos y también las concepciones culturales de género que se atribuyen a hombres y mujeres.

1.4.3. La Resolución de Conflictos y la narrativa de Bruner

Bruner denomina modalidad de pensamiento narrativo, a una de las formas como opera la mente de los sujetos para dar cuenta, significar e interpretar de manera narrativa los eventos y experiencias que han vivido y que se concreta en diferentes expresiones. Una de las cuales es el relato, en el que aparecen los significados y sentidos que otorga el sujeto a los eventos en lo que participó, los cuales son presentados desde su sentir, proceso que Bruner denominó como subjetivación Bruner. (1998).

Esto consiste en la presentación de los eventos narrados desde la mirada personal e íntima del que cuenta el relato.

Nos interesa particularmente utilizar estos conceptos vertidos por Bruner para interpretar y lograr explicar la narrativa que subyace en el relato de los niños y niñas mapuche al momento de explicar sus acciones, interacciones, sus interpretaciones que construyen de la cultura y del medio social en el que están inmersos en su infancia.

Queremos saber de sus acciones y conversaciones e interpretarlas a la luz de significados culturales conocidos por el actor (y por el observador), porque se desenvuelven dentro de los márgenes de esquemas cuyos significados proceden de la cultura y se presentan en formato de historias y guiones prefijados.

Pero entendemos también que no todos los comportamientos y procesos intencionales humanos se presentan de forma coherente. Como señala Bruner;

“Hay que tener en cuenta que las narraciones se construyen solo cuando las creencias constitutivas de la psicología popular se violan”.

Encontramos varias situaciones en los juegos de guion en los que los niños expresan ya sea un conflicto porque contraponen sus significados de la cultura a través del juego o ya sea porque dramatizan desavenencias sociales provenientes del contexto real.

Nos apoyamos en este teórico al señalar;

“Porque la viabilidad de una cultura radica en su capacidad para resolver conflictos, para explicar las diferencias y renegociar los significados comunitarios. Bruner (1989)

Los niños resuelven estas diferencias manteniendo el guion del juego y aplicando esas normas y pautas que les entrega el contexto socio cultural mapuche.

“Así, aunque una cultura debe contener un conjunto de normas, también debe contener un conjunto de procedimientos de interpretación que permitan que las desviaciones de esas normas cobren significados en función de patrones de creencias establecidos”. (Bruner, 1989, pág. 64.)

Nos interesa precisar cuáles son esas normas, procedimientos de interpretación que los niños extraen de su bagaje cultural y las aplican en los guiones del juego.

La construcción del significado no se concibe pues como un proceso mental sino como una construcción social y discursiva. La narración no es únicamente una clase de discurso sino un modo de pensamiento, una acción por la que los individuos organizan su experiencia en las transacciones con el mundo social. En esta se considera la narración como un modo de funcionamiento cognitivo.

La mente como creadora de significados y como producto no solo biológico sino también cultural.

Es por ello que nos centramos en el proceso de construcción del significado considerando los aportes sustanciosos de (Vygotsky; 1981; 1987) y en el papel que el llamado pensamiento narrativo tiene en el basándonos en las propuestas (Bruner, 1986, 1990, 1996). (Vygotsky; 1981; 1987).

Incorporamos también una idea central de Bruner: **el andamiaje (scaffolding)**. (Bruner, 1986, 1990, 1996). El concepto de andamiaje fue empleado por vez primera en un trabajo de Wood, Bruner y Ross publicado en 1978 y refiere al apoyo que despliegan personas más capaces en torno a los esfuerzos de un aprendiz en solitario. En este sentido, una persona más capaz es aquella que sabe hacer un mejor uso de ciertos recursos simbólicos y podría, eventualmente, ayudar a un tercero(a) para que lograra hacer un uso equivalente o, incluso, superior de esos recursos.

1.4.4. Juego de ficción en diferentes culturas

Es cada vez más frecuente la crítica a las investigaciones sobre el juego infantil, y a sus posibles aplicaciones, denunciando que su valoración proceda exclusivamente por su contribución a otros aspectos del desarrollo (cognitivo, social, lingüístico, afectivo, etc.) y no se plantee la relevancia del juego por sí mismo, como característica de la infancia (Karnik y Tudge, 2010), y hasta como un derecho de reciente reconocimiento.

Efectivamente, la mayoría de las investigaciones de las décadas de los 60 y 70 del siglo pasado planteaban el posible beneficio del juego en otros ámbitos del desarrollo. Por ejemplo, en el desarrollo cognitivo (Piaget, 1946), en el desarrollo afectivo (Erickson, 1972), en la resolución de problemas (Bruner, 1972b, Sylva, Bruner y Genova, 1976), en la capacidad de categorizar la experiencia (Bateson, 55), en el desarrollo social (Parten, 1932; Linaza y Maldonado, 1987).

En esta lógica de la positiva influencia del juego en el desarrollo infantil, aparece la posibilidad de que, la ausencia o la escasez de juego, tenga una incidencia negativa en

ese desarrollo. A partir de ahí se producen un conjunto de circunstancias que influyeron mucho en lo que se han llamado *estudios de intervención*.

Y, una vez confirmada en estas condiciones la escasa actividad lúdica, se plantea la intervención psicológica, experimental, para compensar los déficits, observados o supuestos. Por ejemplo, varios estudios de esos años (Smilansky, 1968; Eifermann, 1970; Fein, 1981, etc.), plantean la intervención educativa para mejorar el nivel de juego, o para compensar los déficits derivados de su escasa presencia en niños (los déficits aparecían en los juegos de niños árabes comparados con los israelíes).

Cuando los adultos, al reconocer la influencia positiva del juego en el desarrollo, deciden intervenir y controlar el juego, restándole protagonismo al accionar de los niños el juego deja de ser tal.

Los trabajos de intervención son, ejemplos claros de confusión entre lo que denomina juego el adulto y lo que el niño decide que es juego. Ni todos los objetos ni todas las situaciones son igualmente eficaces en provocar, sostener o estimular el juego.

Al estudiar prácticas de crianza en diferentes culturas, Rogoff y col. (1993) mostraron que las interacciones entre cuidador y niño varían de una cultura otra. Compararon 4 contextos de crianza diferente: dos, urbanos y de clase media, de Estados Unidos y Turquía (Salt City, Kecioren); y dos, de clase baja y más agrícolas, de Guatemala e India (San Pedro y Dhol-Ki-Patti). Evidentemente son diversas las dimensiones en las que difieren entre sí estas cuatro comunidades y, por ello, los investigadores optaron por aceptar como unidad de comparación a cada una de ellas, y no variables individuales como clase social, nivel de educación de los padres, rural o urbano, etc.

Esta comparación entre culturas en el ámbito del juego (Göncü, Mistry y Mosier, 2000; Göncü, 2011) muestra que éste varía en función de a quién consideran, los adultos de cada comunidad, compañeros adecuados de juegos.

Del mismo modo, la posibilidad de interactuar con adultos, familiares o no familiares, influye en el tipo y tamaño del grupo de juegos. Respecto a la preocupación que generó los experimentos de intervención, el hecho de que no se practique un tipo de juego concreto no significa que a los niños se les prive del beneficio concreto que ese juego pueda proporcionar. Se puede obtener ese beneficio participando en otros juegos, o a través de una actividad no lúdica. La conclusión de estos estudios indica que los tipos de juegos, en los que participan los niños, dependen de lo que las comunidades consideran como adecuado para jugar. Es decir:

“.. el juego de los niños refleja las creencias de los adultos sobre el desarrollo y la estructura social en las que los niños crecen” (Göncü, 2011).

Vale la pena recordar una característica del juego que explica la dificultad de realizar estudios experimentales sobre él. El juego es una actitud ante la realidad, un modo de actuar, que define *el propio jugador* y no puede ser impuesto desde fuera. Algunos estudios sobre el juego infantil, tratando de garantizar un diseño experimental, terminan investigando comportamientos y actuaciones sobre objetos que los investigadores definen como *juguetes* pero que *no son juego*.

Nos interesa destacar que el hecho de no ver el juego de los niños no es lo mismo que no exista. En relación a la experiencia personal de la investigadora, este proceso de observar el juego en niños mapuche durante prácticamente 10 años me hizo comprender, por un lado, la relevancia que posee la libertad del juego infantil en la infancia y que esta definición de qué es juego lo determina también el contexto sociocultural de los padres.

Un ejemplo de ello dice relación con los juegos que implementan los niños de comunidades rurales mapuche al alero de las actividades sociales y agrícolas en que son incorporados desde temprana edad. Actividades desarrolladas comunitariamente por las familias implican entre otras tareas; sembrar patatas, manejar carretas de transporte conducidos por animales de carga, cortar árboles, trozar leña, ayudar en la

siembra del trigo en los veranos, etc. Durante los descansos que delineaban los padres de familias durante la realización de estos trabajos, los niños y niñas se congregaban de manera natural y organizaban grupos de juegos cuyas temáticas y acciones decían relación con la misma actividad que estaban realizando, es decir; jugaban a hacer como si cargaban sacos de patatas, definiendo entre ellos quien entregaba los sacos o quien los cargaba y luego otro que recibía y contaba cuantos eran capaces de acumular.

Reproducían a modo de acción lúdica las actividades laborales sociales en los que tomaban parte. Esta condición de jugar libremente, mientras los adultos observábamos, predisponía un ambiente de diversión, risas, relajamiento en los niños, actitud que era resaltada luego por los padres al notar el buen humor y la predisposición positiva de los niños y niñas para continuar trabajando.

Estudios sobre la importancia del contexto socio-cultural en el juego de ficción infantil

En los estudios referidos a distintos contextos socio culturales entendemos que el juego de ficción constituye un ejemplo de construcción de significados compartidos. Interactuando con sus iguales, niños y niñas hacen gala de lo que Bruner ha calificado como pensamiento narrativo (Bruner, 1997, 2010), desarrollan *guiones* y despliegan historias y personajes en su realización. Al jugar, ponen en común su comprensión del mundo social de los adultos, *actuando como protagonistas* en los diferentes escenarios que crean.

Un primer estudio está referido a; el ***juego de las vacas pasciego***, (García y col. 1996). Se trataba de niños que vivían en la Vega del Pas, en Cantabria y que, por las características tan peculiares de la vida de los *pasciegos*, cabía suponer que el juego de ficción de sus hijos reflejara diferencias importantes con los juegos que observábamos en esos años en niños españoles de ciudades como Madrid o Sevilla (Linaza, 1992; Ortega, 1991a y b). El estudio muestra la gran dependencia que estas elaboraciones del

juego de ficción tienen respecto al entorno cultural en el que surgen. Frente a los juegos de "mamás", los pasiegos dominan en el juego las relaciones de cuidado, alimentación, reproducción, etc., de las vacas, tan omnipresentes en su vida cotidiana como en las de sus padres.

Otro trabajo está referido al juego de niños libios (Ahmed, 2011). Es relevante también porque muestra la importancia de las prácticas sociales de los adultos y su presencia en el contenido del juego de ficción. Los *juegos de ficción de Luly*, una niña libia de 4 años, nacida y criada en Trípoli en el seno de una familia de 5 hermanos, y cuya madre ha realizado una observación longitudinal a lo largo de todo su tercer año de vida. De los muchos juegos observados destacan los de roles, que reflejan las prácticas de crianza, acontecimientos sociales y religiosos, actividades domésticas, etc.

“...la mayoría de los escenarios de los juegos de Luly son derivados de la realidad vivida por ella, además de algunas adiciones personales” (Ahmed, 2011. p.152).

Todo lo anterior contradice radicalmente los supuestos de algunos estudios de intervención y desmiente la supuesta escasa frecuencia de este tipo de juegos en niños y niñas árabes. Por el contrario, muestra que es tan complejo, rico y variado como el de cualquier niño occidental.

En la presente investigación me referiré al juego de ficción desplegado por niñas y niños mapuche del sur de Chile y constituye una proyección del trabajo realizado en el DEA (Rain, N. 2011) en donde buscamos constatar la relación existente entre el juego y la lógica del relato de los niños y niñas atenuadas a su contexto socio cultural real.

El juego tiene un papel fundamental para el aprendizaje espontáneo. A través del juego el niño aprende el lenguaje y aprende utilizarlo como un instrumento de pensamiento y acción. En este respecto el autor afirma que “Nos enfrentamos, por tanto, con el interesante problema de que no es tanto la instrucción, ni en el lenguaje ni en el pensamiento, lo que permita al niño desarrollar sus capacidades

combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento” (Ibid, p. 216).

Capítulo 2. La fundamentación socio cultural mapuche

El análisis del juego de ficción “Las Visitas”, en el contexto mapuche puede ser comprendido de manera más pertinente cuando se analiza desde el contexto social y cultural desde donde emerge; es decir el pueblo mapuche.

Describiremos en este capítulo fundamentalmente la caracterización del sistema de desarrollo humano de las familias que habitan en territorios comunitarios rurales en la novena región del sur de Chile y las características de las relaciones sociales que miembros.

El objetivo no es otro que el de relacionar las acciones e interacciones del mundo infantil y que esta expresado en los guiones de juego de ficción presentados en este trabajo con el contexto social real en el que está integrado. En este capítulo articulamos los elementos sociales, religiosos, culturales particularmente en lo que respecta a su estructura social y religiosa que forman un “todo” en la cultura mapuche, para así hacer comprender los roles sociales y religiosos interpretados por los niños, los gestos de identidad, significado y trascendencia social y cultural, la cual se relaciona con su realidad como pueblo originario.

Teniendo como objeto de estudio el juego de ficción “Las Visitas”, contrastamos la información que recogimos de la observación del juego de ficción con el conocimiento propio de la investigadora, quien pertenece a este pueblo originario. Todo ello, pretende ayudar a conocer su estructura social y cultural, las reglas y normativas sociales que involucran la actividad social de “Las Visitas” en la sociedad mapuche, los distintos elementos que lo conforman, las distintas motivaciones para realizarla, la significación de sus acciones y la importancia cultural que se le otorga.

2.1. Elementos culturales de una Ruka (casa)

Los conceptos de tiempo y espacio en el contexto mapuche son el resultado de una construcción histórica y social que da cuenta de una percepción colectiva respecto a elaborar los ciclos de desarrollo humano. De esta forma, el tiempo, desde la concepción mapuche tiene como elemento central la repetitividad cíclica expresada en las estaciones climáticas, el modelo económico y el entorno geográfico y natural.

La Ruka además de ser un espacio físico, familiar, y comunitario constituye también un referente *espacial* relevante en la cultura ya que su estructura circular permite la articulación y cohesión social de las familias en torno al “xipawe antv” (la salida del sol), cuya puerta principal se sitúa hacia al “puel mapu” (Este). La Ruka no sólo representa un punto físico en el espacio, sino que constituye un referente que orienta la relación con las energías que están simbolizadas en el “antv” (sol) por ser dispensador de vida.

La Ruka viene a significar la confluencia social, espiritual, cultural y educativa mapuche; se establece como un lugar de interacción social entre los miembros de la familia y la comunidad así como la convivencia con las familias de otras comunidades ya que es al interior de esta en donde se desarrolla la actividad social.

Del mismo modo la Ruka constituye un espacio educativo en donde se entregan los saberes y el conocimiento ancestral del pueblo mapuche alrededor del fogón y en una interacción circular. También el espacio de la Ruka permite observar y reconocer el ritmo del tiempo durante el día. Así como también permite la conexión espiritual y social de las personas con los elementos de la naturaleza en una relación de respeto y equilibrio (Gvnemapu)

La puerta de entrada de la Ruka desde un concepto simbólico se sitúa en la dirección Este, en el “xipawe antv” (a la salida del sol) y culturalmente se considera para orientar el desarrollo de las actividades cotidianas como la rogativa de la mañana. Pero, a su vez, lo espiritual corresponde a la relación que se genera con las energías

representadas en esta dirección. Ya que, según los sabios, simbólicamente toda persona orienta sus primeras actividades del día con el objeto de obtener la energía necesaria para actuar y tomar decisiones. De esta manera, el mapuche se autodefine en directa relación con su hábitat particular, debido a que su forma de comprender e interpretar el mundo se asocia con el medio natural y el medio sobrenatural.

La ruka cuenta con un fogón en el centro de la misma, espacio que permite por un lado cocinar los alimentos que nutrirán a la familia, como también mantener la estructura de relación circular entre sus miembros al centrarse el accionar socio cultural alrededor de este fuego que se mantiene encendido todo el día.

2.2. La Relación Mujeres y Naturaleza

La base de la organización sociopolítica mapuche ancestral es el *lof* o comunidad. En ella existen fuertes lazos de parentesco basados en relaciones familiares por descendencia patrilineal y se suscribe a un determinado territorio en el que se involucran todos los recursos materiales e inmateriales del lugar.

En este espacio, el rol de la mujer mapuche es la reproducción de su cultura y la transmisión a las nuevas generaciones de los conocimientos o *mapuche kimün* mediante la enseñanza- aprendizaje de la lengua el mapuzugun.

El espacio doméstico es el lugar del encuentro de saberes y de tradiciones, de la transmisión de la lengua y la cosmovisión; es el escenario primordial en la definición de las identidades de hombres y mujeres pues, en él se definen los trabajos y las actividades para cada género.

En la cosmovisión de nuestro pueblo se establece que existe una familia divina formada por cuatro personas: un hombre anciano (*fücha*) y una mujer anciana (*kuse*) que representan la sabiduría que es transmitida a los jóvenes; un hombre joven (*weche*) y una mujer joven (*üllcha*) que representan las nuevas generaciones. Esta dualidad se encuentra presente en las ceremonias religiosas como el *Giyatun*, *yeyipun*

y otras en donde se invoca a los poderes en forma dual. Sin embargo, eso no excluye una mirada integral sobre sus recursos naturales

Las mujeres transmiten conocimientos asociados a la naturaleza y toman decisiones sobre la producción y uso de plantas y animales de manera cotidiana, por lo tanto, reclaman el derecho a participar plena y efectivamente en todos los programas, planes, acciones y políticas relacionadas con la biodiversidad.

La mujer mapuche tiene un papel protagónico en el contexto mapuche desde su cotidianidad, esto es, desde la familia, el trabajo y la comunidad. En las culturas ancestrales, ella es quien transmite los conocimientos por medio de la oralidad y de las prácticas en armonía con la naturaleza, con conciencia de que somos una y uno con el universo, garantizando así la reproducción de su familia y la comunidad ante una economía de mercado.

La recuperación de vida desde una relación de cuidado y reciprocidad

En la vida cotidiana la relación con la madre tierra es profunda y se conserva en procesos de resistencia cultural que se caracterizan por la estrecha unidad con el territorio. Los humanos somos parte de ella y como tal, se mantienen interrelaciones íntimas puesto que somos parte constitutiva de ella y no sus amos y señores como se considera desde el pensamiento judeo-cristiano y occidental. Este acercamiento familiar con la naturaleza posibilita establecer diálogo con la naturaleza.

El desarrollo de la cotidianidad de las familias mapuche se establece bajo un orden generalmente cíclico que se manifiesta en el tiempo y el espacio, y en el que aspectos como los períodos de preparación de la tierra para las siembras, el alistar las cosechas, los cuidados y atención que brindada a los cultivos en las diversas épocas y las situaciones geográficas de interrelación entre las tierras bajas con las montañas, condicionan la forma de vivir cotidianamente el territorio.

Es así como se vienen revitalizando prácticas culturales ancestrales como las siembras comunitarias, que en esencia está encaminado a que las comunidades refresquen y potencien las semillas para las siembras, recuerden las historias y conocimientos de los mayores, analicen los problemas, compartan con toda la comunidad los frutos que la madre tierra nos da y sobre todo, caminen juntos para conversar con el bosque, el cultivo, el maíz , y que en la fiesta y el baile se nutra de energía el milenario espíritu comunitario de las mujeres, las plantas, los animales, los ancianos, los hombres, los /as jóvenes y niños/as, para que este alimento espiritual acompañe el caminar de todos/as en las diversas épocas del calendario hasta la próxima siembra.

Con estas prácticas la tierra agradecida produce mejores cosechas, las plantas combaten mejor las plagas, los animales son más fértiles y toda la naturaleza se revitaliza.

Las mujeres juegan un papel fundamental en estas prácticas toda vez que son las encargadas de aplicar el conocimiento en el arte de la comida y la atención de los participantes; repartir equitativamente la comida y velar para que todos queden bien alimentados es la mejor satisfacción del trabajo.

Las niñas van aprendiendo las habilidades de cocinar, cuidar a los hermanos, cultivar y saber relacionarse con los miembros de la comunidad. Más tarde también aprenderán otras labores como tejer. Todo este proceso de aprendizaje de las hijas es orientado y dirigido por las madres.

Las mujeres son formadas en una permanente preocupación por el bienestar de los demás. Por medio del tejido, de la comida y de todo el universo simbólico es que estos quehaceres se van sembrando en la mente de las mujeres y de la familia, y de este modo se forman los hijos en el amor y respeto por la vida comunitaria.

La relación hombre–mujer, como la definición de sus roles y responsabilidades a nivel del grupo familiar, de familia ampliada o de comunidad, han sido establecidos históricamente por leyes y valores ancestrales, no sin reconocer que en muchas

comunidades estos valores se han ido desdibujando paulatinamente por la influencia del medio más amplio. Podríamos afirmar que si bien hay una relación de complementariedad y visión integral de la relación hombre mujer, es mucho el camino que hay que recorrer para avanzar en la real comprensión de esta problemática.

Pensamos en los derechos de la mujer, como sujeto de unos roles muy importantes en la sociedad como son: ser generadora de vida, ser transmisora de la educación y la cultura y ser formadora. Estas tareas fundamentales implican su mayor cercanía con el hogar y con el núcleo familiar, lo cual no invalida el aporte de la mujer como conductora y líder de procesos sociales, políticos y grandes cambios sociales, ni olvidar al hombre y su papel complementario en todos ellos.

2.3. Significado Cultural de la Comida

Dar y recibir comida indica la disposición de estrechar las relaciones sociales entre las partes así como rechazarla podría provocar la ruptura de las mismas. Estos principios se enuncian en los obsequios cotidianos de comida entre grupos de familias que se visitan y que mantienen lazos de respeto y cooperación.

Conceptualmente la acción de preparar la comida transforma un insumo en un número infinito de fragmentos que a su vez tienen la capacidad de transmitir y multiplicar la *fuerza* o vitalidad, relacionando la comida con la capacidad de nutrir a la familia y amigos.

Este énfasis en los usos de la comida tiene su relación en las prácticas del ámbito doméstico cotidiano y que se traduce en las atenciones que se privilegian a las visitas cuando llegan al hogar. Aun en los momentos habituales de la vida percibimos los mismos significados observados en los contextos rituales.

De la misma manera que el dueño de casa expresa su preocupación al otorgar su *fuerza* y trabajo a su mujer e hijos, mediante los productos cultivados del campo y que

lleva al hogar, la mujer complementa y refuerza el acto de nutrir mediante el proceso por el cual modifica los alimentos hasta transformarlos en comida.

En las ofrendas ceremoniales, las mujeres mayores ocupan un cargo ritual específico, por sus años de experiencia preparan ciertos alimentos especiales, mientras las mujeres más jóvenes ayudan a disponer estos alimentos promoviendo así la continuidad de la tradición.

Esto tiene que ver con el estatus social que se les otorga a las mujeres y de valorar su capacidad de transmitir fuerza o energía vital por medio de la comida que preparan, como mujeres maduras que han procreado, o como jóvenes llenas de vitalidad en pleno crecimiento.

2.4. Trabajo Comunitario

Cuando se trata del trabajo colectivo llevado a cabo en la comunidad, una comida preparada con insumos naturales de la misma huerta y un animal o ave del campo, es la forma de agradecer la ayuda prestada y formalizar la obligación de devolver la ayuda en el futuro. Se critica duramente a una persona o grupo familiar que no cumple adecuadamente con las distribuciones de comida en las ocasiones indicadas y sobre todo si no demuestra generosidad en las recepciones o reuniones colectivas..

El análisis de los significados de la comida en estos términos nos remite a la lógica detrás de las acciones concretas, a la producción material y a la historia cultural. Ofrendar, transferir, distribuir y redistribuir la comida cumple propósitos y genera resultados sociales y culturales específicos. Constatamos así que un significado es un entendimiento socialmente construido del mundo que forma la base para la acción de las personas.

2.5. La Comida en Ceremonias Mapuche

En la cultura mapuche lo que se consume y se transmite en las ofrendas de comida son los olores, vapores y sabores; por eso es necesario presentarla lo más caliente posible, ofrendan la “esencia” de la comida y se distribuyen después los restos físicos.

La validez de la ofrenda en las ceremonias religiosas dependen tanto de lo que se considera manifestación física del trabajo, el esfuerzo de las personas que los presentan así como de la procedencia de los alimentos. La misma lógica explica porque insisten en usar productos agrícolas propios, animales y aves cuya carne brindan fuerza y energía vital.

El muday, bebida elaborada en base a cereales transmite la energía vital plasmada al producirlo; de la misma manera las comidas preparadas contienen el trabajo de las mujeres y las hijas que las elaboraron.

Dentro de la concepción mapuche, las ofrendas forman parte de relaciones de intercambio entre la comunidad humana viva, la tierra y otros elementos del mundo natural y entes poderosos como los püllü (espíritus) que habitan en la naturaleza, genmapu, (los espíritus dueño de la tierra) todo lo cual permite que fructifique el trabajo humano. La intencionalidad en el uso de la comida en las ceremonias religiosas está relacionada con promover la abundancia.

Las familias mapuches promueven la atención de alimentos frescos y cocidos en todos los eventos sociales tipificados por la cultura como significativos. En los giyatun, funerales, machitun se regala un plato de comida a los vecinos, amigos, familiares que han acudido a participar, a ayudar y acompañar. El manejo cotidiano de la comida en los grupos familiares revela estos componentes del uso ritual ya que corresponde a la misma lógica cultural.

La conceptualización que subyace desde una perspectiva cultural es una ley natural de reciprocidad entre la naturaleza y la gente que la habita. La acción humana es

necesaria para asegurar el funcionamiento del cosmos. El mundo natural y los entes sobrenaturales requieren el trabajo humano, de la misma manera que los humanos requieren la acción y la fuerza de una constelación de seres personificados del mundo natural como los cerros, ríos, bosques, y los entes sobrenaturales que coexisten.

2.6. Comida ritual y cambio social impuesto

Los elementos de una ofrenda en un ceremonial mapuche representan relaciones sociales y esfuerzos productivos distintos, encarnan y cristalizan el trabajo de las familias que componen la comunidad con identidades sociales propias no obstante su carácter colectivo.

La continuidad en estos usos y significados de la comida demuestran la vitalidad de valores culturales presentes en la actualidad pero no exentos de ideologías foráneas a la lógica del modelo económico capitalista y el “mercado libre” donde circulan mercancías anónimas, de origen desconocido descontextualizadas.

El significado y eficacia de las comidas rituales tiene raíces en complejos simbolismos culturales y profundos procesos históricos. También estos usos de comida demuestra una visión de la persona y la comunidad muy diferente de los modelos hegemónicos que tratan de generar individuos autónomos que se autodefinen por sus patrones de consumo, y no su ubicación social, histórica en una comunidad determinada.

Por eso es tan importante saber quién prepara la comida, con cuáles ingredientes, y quién lo ofrece; se enfatiza el protocolo y la estética de su presentación y cómo se distribuye.

Todos estos elementos, basados en distinciones sutiles, tienen que ver con la eficacia de la comida en generar relaciones sociales, afianzar los roles de las autoridades, forjar conexiones históricas, y garantizar la prosperidad y bienestar individual y colectivo.

Son propiedades muy originales que plasman diferencias cualitativas de la comida y que no se condicen con la ideología de la comida que promueve el modelo neo-liberal en la actualidad.

2.7. El Sistema Medicinal Mapuche

De acuerdo a los Mapuche, la vida humana debe estar en armonía. Una perturbación a esta armonía o balance causa la enfermedad. Para los Mapuche, la enfermedad se divide en dos tipos, enfermedades *Mapuche* y enfermedades *Winka*. Citarella, da una explicación detallada de todos los posibles tipos de enfermedades (*Kutran*) que los Mapuche reconocen.

Las enfermedades Mapuches son típicas de ese mundo o cosmovisión. A este tipo de *Kutran* corresponde aquellas enfermedades principalmente provocadas por fenómenos o poderes reconocibles dentro de esta cultura. Por eso es que estas enfermedades deben ser tratadas con remedios que les son característicos. Las causas de las enfermedades se dividen en tres categorías.

1. *Re Kutran*; enfermedades causadas por la naturaleza
2. *Weda Kutran*; enfermedades causadas por influencias mágicas (supernaturales)
3. *Wenu Kutran*; enfermedades supernaturales causadas por los espíritus

Dado que las enfermedades Mapuche son provocadas por fenómenos y fuerzas claramente explicables e identificables, estas deben ser tratados en acuerdo con el sistema médico Mapuche.

De acuerdo a la causa de la enfermedad, los Mapuche deciden si el tratamiento debe ser hecho por una *machi* o por un doctor. Citarella plantea que la mayoría de los Mapuche considera las enfermedades como Mapuche *Kutran*, pero cuando se presentan síntomas biológicos (tales como virus o infecciones bacteriales), los

Mapuche deciden acudir al doctor, ya que ese tipo de enfermedades son clasificadas como enfermedades *winka* (Citarella 2000).

La/el *machi* es una autoridad religiosa mapuche, puede ser hombre o mujer, cuya función principal es dirigir los ceremoniales de curación denominados *machitún*. Goza del poder y respeto de la comunidad por el contacto que tiene con los espíritus sanadores, los cuales forman parte de una estructura mayor de comprensión del mundo relacionada con el cosmos y la naturaleza, “congregando a la sociedad en una sola expresión de moralidad religiosa” (Dillehay1990:80), que involucra tanto a los vivos como a los muertos. De esta manera, la cosmovisión mapuche es un conjunto de ideologías utilizada por este pueblo para interpretar la vida y comprender diferentes hechos de la cotidianidad.

Los/las *machi* son escogidos por espíritus antiguos pertenecientes a la misma familia y que en otras vidas han asumido ese rol. Un anuncio que reciben las futuras *machis* se realiza por medio de los sueños o visiones, generalmente cuando son aún muy jóvenes o niñas/niños. En el sueño o en la visión, el espíritu de una *machi* muerta reencarna en la persona elegida. Las nuevas *machis* heredan el espíritu de un ancestro en el linaje materno familiar, a menudo se trata de la abuela que ya ha fallecido (Montecino, 1996).

La aprendiz de *machi* debe aprender canciones especiales, debe aprender a tocar el *kultrún* (tambor ceremonial), inducir trances, orar, diagnosticar las enfermedades, hacer predicciones, y aprender acerca del uso de las hierbas medicinales. El último ritual antes que la aprendiz llegue a ser *machi* es la elevación de un *rewe*. El *rewe* (*altar*) es plantado enfrente de la casa de la *machi*, junto con el canelo, laurel, maqui y copihue -plantas que son consideradas sagradas (Montecino 1996).

Basada en sus observaciones ella puede diagnosticar la causa del dolor que puede ser física, psicológica o supernatural. Ella también puede hablar de los problemas personales o de personalidad, o incluso predecir el futuro. Normalmente este método

es usado para enfermedades que requieren un tratamiento simple. El remedio para ese tipo de enfermedades consiste en hierbas.

Finalmente la *machi* entra en trance con el objetivo de hacer predicciones sobre la enfermedad que sufre el paciente (Montecino, 1996). A lo largo de este ritual ella recibe la ayuda del *dungumachife* o traductor, quien traduce la información entregada por los espíritus, el cual es expresado por la *machi* durante su trance en un lenguaje incomprensible (Citarella et al. , 2000).

Después de haber determinado el diagnóstico, la *machi* decidirá si va a curar o no la enfermedad, porque las *machis* sólo curan a aquellos pacientes con quienes están seguras que el remedio va a ayudar. En caso contrario ellas refieren al paciente a alguien que es capaz de curarlo, esta persona puede ser también un doctor que desarrolla su profesión sobre bases occidentales (Bacigalupo, 1996).

Una *machi* es una persona respetada dentro de la sociedad Mapuche.

2.8. El Kultrun

Su grado de vigencia está unido inseparablemente a las prácticas de sanación de la *machi*, por ser quien practica la medicina empírico-mágica originaria y preside las diversas actividades rituales de la comunidad mapuche. Al ser la *machi* la única poseedora y cultora de este instrumento musical, su vigencia depende del grado de permanencia o extinción de esta agente de salud y comunicación ritual.

El uso del *kultrún* no está determinado o regulado por un ciclo temporal fijo o calendario ritual, puesto que las ceremonias en que participa dependen de circunstancias fortuitas, tales como enfermedad, salud o muerte, condiciones atmosféricas o sueños. No obstante, las ceremonias rituales mayores de fertilidad e iniciación, *giyatun* o *geikorewen*, - suelen pertenecer a un ciclo estacional, celebrándose preferentemente en primavera u otoño.

2.8.1. Kultrún y Cosmovisión Mapuche.

El *kultrún* es el microcosmos simbólico de la *machi* y de la cultura mapuche, en el cual se plasma su particular concepción espiritualista dialéctica del universo. En efecto, su membrana dibujada representa a la super estructura cósmica y sus diversos componentes inmateriales. Ella representa, por tanto, a las cuatro divisiones de la plataforma cuadrada terrestre orientadas según los cuatro puntos cardinales a partir del Este; a la "tierra de las cuatro esquinas" (*meli esquina mapu*), llamada también "tierra de los cuatro lugares" (*meli witrán mapu*)

2.8.2. Funciones Medicinales.

El *kultrún* ayuda a establecer, junto al canto de la *machi*, los vínculos comunicativos entre el/la machi y sus espíritus auxiliares; entre el mundo natural terrestre y el mundo sobrenatural benéfico. Y a combatir eficazmente al espíritu maligno de la enfermedad: el *wekufe* (*espíritu negativo*). De esta manera, el *kultrún* y el canto de la *machi* se asocian a la salud y al bienestar general, puesto que son antídotos contra la enfermedad. Según una anciana y sabia *machi*, los instrumentos de música son poderosos: "Ayudan a curar. Se asusta el *wekufe* con ellos. Se asusta dentro del enfermo. Se va corriendo el *wekufe* a otra parte. Con canto y *kultrún* se va el *kuutrán* (enfermedad) y el *wekufe*". Bacigalupo, (1993)

Estas creencias explican por qué la *machi* aplica el toque del instrumento sobre su paciente durante su labor curativa. Explica, además, por qué se le atribuye la capacidad de favorecer "la llegada del *küme püllü*", el buen espíritu del trance chamánico, el cual permite a la *machi* la realización cabal de su acción terapéutica. Sin embargo, al *kultrún* se le asigna también propiedades diagnósticas y profilácticas.

En el *pewutún* (ritual de diagnóstico), se aplica el toque de *kultrún* sobre alguna prenda interior blanca del enfermo colocada al sol. Mediante este acto, el instrumento contribuye a captar e identificar la etiología y síntomas de la enfermedad, facilitándose así su diagnóstico. Se utiliza, asimismo, su toque para prevenir la llegada de la

enfermedad a un hogar o a un posible enfermo, evitándose que el espíritu maligno tome posesión de este último.

2.8.3. Significado de la Muerte para el Pueblo Mapuche

La muerte para el pueblo mapuche es un proceso complejo donde aflora gran parte de la carga simbólica que este pueblo posee, producto de su profunda cosmovisión. Así, la muerte se convierte en un viaje que emprende el alma del difunto hacia otra vida en donde el espíritu de la persona no perece sino mas bien se transforma, pudiendo en sucesivas generaciones volver a habitar el cuerpo de algún familiar. Esta idea complementa la creencia de la cultura mapuche al momento de que una niña o niño nace con el espíritu de un familiar antiguo quien se destacó por sus capacidades sociales, psicológicas, políticas y “vuelve” a esta tierra trayendo consigo sus conocimientos ancestrales a las nuevas generaciones.

En este nuevo espacio, el difunto desarrolla una nueva vida, similar a la que tuvo en la tierra, manteniendo las características dadas por el linaje (tuwün) al que perteneció en vida, confiando en una suerte de inmortalidad del alma capaz de trascender del mundo puramente terrenal.

Tras su fallecimiento, continúan durante cierto tiempo residiendo en los alrededores de su habitación terrestre, vigilando sus propiedades, su familia, hasta que dejan todo en orden para partir a su nueva vida, fuera de lo terrenal.

Los guerreros que han perecido en la lucha, son transportados al mundo azul de arriba en donde son recibidos por los espíritus antiguos pasando a formar parte de los guardianes de la vida en la tierra desde una dimensión distinta.

El sacerdote Rosales, por su parte, reafirma lo anterior referido a los guerreros mapuche, planteando lo siguiente:

“Las almas de los indios soldados, que como valerosos mueren en la guerra dicen: que suben a las nubes y se convierten en truenos y relámpagos”(Rosales 1877- 1878).

La necesidad de alcanzar un estado de vida superior dio paso a una constante preparación para que cada individuo sea capaz de superar esta etapa, para lo cual al momento de sepultarlos se les hace acompañar de comida, ropa, sus pertenencias más personales y significativas y sobre todo cuando son ancianos valorados ampliamente por la comunidad, se sacrifican animales caballos o vacas, para que los acompañen al traslado y vida en la otra dimensión terrenal-espiritual.

El procedimiento del sacrificio del animal corresponde a todo un ritual en el que los familiares invocan al espíritu del animal para que muera en paz y que su sacrificio corresponde a una ofrenda para acompañar el alma del difunto.

Los familiares más cercanos, a primeras horas del día siguiente a ser sepultado el difunto, acuden a la tumba a “interpretar” las señales visibles alrededor de esta. Lo más significativo es encontrar las huellas de los animales sacrificados marcadas alrededor de la tumba, simbolizando con ello la entrada al otro mundo del espíritu del difunto junto a los animales ofrendados en su nombre.

Así, se han configurado espacios sagrados relacionados a la muerte mapuche donde se realizan rituales como el *eluwün* (ritual funerario), que tiene por finalidad asegurar que el alma del difunto llegue sin dificultad a la otra vida. Así, el ritual representa el cobijo y protección que otorga la comunidad al viajero en tránsito al *Wenu Mapu* (Tierra de arriba).

La duración entre el fallecimiento y el funeral actualmente es de cuatro días y tres noches, tiempo necesario para que el espíritu del difunto recorra los cuatro puntos cardinales de la tierra comenzando por el Este y luego vuelva al lugar de origen durante su última vida en la tierra.

Llegado el cuarto día se conduce el ataúd a un campo abierto próximo a la casa, quedando el difunto en el centro de la ceremonia. A su alrededor, las familias de su comunidad y de otras que así lo decidan, encienden fogatas que permitirán la cocción de los alimentos, reuniendo a todos los invitados que han venido a despedir al difunto.

Ello da inicio a la comida en la que comparte las familias de toda la comunidad con otras familias de otras comunidades. El propósito es despedir al difunto y que obtenga una recepción equivalente a la despedida de su grupo social en su nueva vida.

Capítulo 3. Metodología.

3.1. Obtención de datos empíricos y análisis de los juegos de ficción de niños y niñas mapuche.

Gran parte de lo que subyace bajo el juego de ficción resulta ser una puesta en escena, o recapitulación, de la realidad observada o experimentada por quienes juegan.

La observación del juego de ficción “Las Visitas” en el contexto de la cultura mapuche nos lleva a reafirmar que el juego sólo exige de los jugadores una actualización de esos modelos, similares a los que contienen las situaciones de la vida real.

El lenguaje en el juego de ficción “Las Visitas”, el cual se representa en muchas formas distintas (Garvey, 1977) es de particular interés revisarlo en este estudio de investigación tanto por sus implicaciones cognitivas como lingüísticas.

3.1.1. Guiones.

Usamos el concepto de guion (script) de acontecimientos familiares para describir las formas en las que se organizan las representaciones de sucesos vividos por los sujetos. Los guiones (Nelson, 1978,1981; Nelson and Gruendel, 1981; Schank y Abelson, 1977) se componen de una secuencia de actos organizados alrededor de unas metas, especificando roles de actor, objetos y escena. El presente diseño de estudio pretende ampliar estos análisis a un contexto de juego de ficción “Las Visitas”, desplegadas por niños y niñas mapuche entre 5 y 14 años, dentro del cual pudiéramos determinar qué aspectos del contexto apoyan las secuencias de juego.

Usamos la palabra contexto ahora para describir tanto la representación que tienen los niños sobre la realidad representada, como el contexto físico y social del propio juego. Nelson, K. y Seidman, S. (1989). A partir del análisis inicial de diálogos basados en guiones, hacemos predicciones sobre cuándo llegara a ser un diálogo sostenido y

coherente estas conversaciones entre niños y niñas escolares, y cuando se fragmentará en fragmentos de monólogos. Tomando como base los estudios y diseños de análisis de juego de ficción de Nelson and Gruendel, (1979) señalamos que serían tres los componentes del contexto conversacional que contribuyen al mantenimiento del dialogo;

1. La presencia de objetos
2. El tema compartido
3. El conocimiento del guión que se comparte.

Por extensión proponemos que el mantenimiento de la secuencia del juego depende también de estos mismos componentes. Por definición, la conversación tiene lugar en torno a un tema compartido. Para poder explicar estas diferencias entre los temas en cuanto a su capacidad para apoyar o mantener las conversaciones relacionadas con el juego, recurrimos al concepto de guiones compartidos ya que cuando un guion se convierte en tema de juego, proporciona la estructura dentro de la cual puede desarrollarse una secuencia coherente de conversación y de actividad lúdica.

Por consiguiente, el guion compartido proporciona un telón de fondo respecto al cual se definen los roles, se especifica el significado de los objetos, se interpreta la secuencia de acción, se establece un intercambio conversacional y se define el contexto.

Una tabla de resumen de los guiones se encuentra en el anexo 1.

3.1.2. Conflictos

Constatamos la dramatización de conflictos en los guiones de juego constituyendo representaciones del mundo adulto que los niños incorporan a los guiones para explorarlos y resolverlos. Procedimos a identificarlos y analizar las temáticas de las

desavenencias así como el procedimiento aplicado para resolverlos. Nos apoyamos en la definición que sostiene Bruner al señalar;

“la viabilidad de una cultura radica en su capacidad para resolver conflictos, para explicar las diferencias y renegociar los significados comunitarios. Bruner (1989)

Estas desavenencias representadas en los guiones fueron resueltas por los niños en su totalidad manteniendo el guion del juego. Estos episodios conversacionales que generan un conflicto también serán motivo de análisis en esta revisión de guiones del juego de ficción de “Las Visitas”. Son conflictos del mundo real de los adultos que los niños incorporan a los guiones para explorarlos y resolverlos. Un ejemplo son las borracheras, o las discusiones matrimoniales. Estas desavenencias representadas por los niños fueron resueltas en su totalidad manteniendo el guion del juego, aunque en ocasiones necesitaran “salir” de la ficción para redefinir el significado de los roles o de las acciones realizadas por los personajes. La discípula de El Konin, Elena Smirnova. (2017) utiliza este criterio de doble plano de significación, dentro y fuera del juego, como no de los criterios básicos en su propuesta de evaluación de los juegos de ficción:

“El segundo indicador importante del juego de ficción es la interacción entre los niños, que tiene lugar en dos niveles diferentes: 1) fuera del juego (por ejemplo, la discusión y organización del juego) y 2) dentro del juego (a partir de la posición lúdica). E. Smirnova, (p.76)

Algunas de las observaciones resultaron muy respecto al concepto de justicia, como cuando algún niño reclama un acto de compensación por alguna transgresión que se ha producido, particularmente dirigida a compensar la ruptura del equilibrio con la naturaleza. La salud entendida como un bienestar integral está en estrecha relación con el equilibrio que el ser humano logre consigo mismo y con su entorno, siendo la enfermedad una consecuencia del quiebre de la armonía entre los elementos de la cosmos y el ser humano.

Otros conflictos expresados en los guiones del juego son propiamente conflictos entre los participantes, bien porque no están de acuerdo con los roles asignados (normalmente prefieren los roles de adulto a los de hijos o niños) o bien porque no les gustan las acciones e interacciones que se desprenden de sus roles y pretenden modificarlos sobre la marcha, o negarlos (obedecer a los padres para recoger los animales, cocinar, cuidar de hermanos pequeños, etc.).

3.1.3. Entrevistas

Las entrevistas individuales realizadas a cada niño tenían un doble objetivo por parte de la investigadora: en primer lugar, constatar los roles, acciones e interacciones que se producían en el curso de los juegos. Además de la validación de personajes, acciones e interacciones proporcionada por la interpretación que la investigadora hacía de las observaciones directas y de las grabadas en video, nos pareció importante obtener la verbalización expresa de los niños cuando se les preguntaba, finalizada la sesión de juego, a qué estaban jugando, cuáles eran los personajes que representaban, qué había sucedido, etc.

Pero estas entrevistas, como ya señalamos, tenían también una segunda dimensión, en la que queríamos explorar las experiencias directas que los jugadores tenían de las situaciones que estaban representado en sus juegos. Nos pareció importante rescatar de su propio relato su experiencia en visitas, machitunes, o guillatunes reales. Por ello todas las entrevistas se desarrollan entre ambas perspectivas y, en ocasiones, los propios niños se desplazan con toda naturalidad de una a otra perspectiva.

Las entrevistas aplicadas buscaban recoger la comprensión que tienen los niños y niñas de los contenidos sociales representados en el contexto del juego. Indagar sobre su conocimiento social y cultura y la relación que establecía entre las acciones, roles, objetos y significados en torno a los ejes temáticos dramatizados en el juego.

3.2. Hipótesis

Al generar un espacio y un tiempo en el que los niños pudieran jugar suponíamos que lo harían espontáneamente y que las puestas en escena que realizaran tendrían alguna vinculación con sus contextos de desarrollo, con las experiencias familiares directas y con el contexto cultural mapuche en el que las propias familias están insertas.

Algunas hipótesis tienen que ver con las capacidades cognitiva, lingüísticas, sociales, etc. correspondientes a las etapas evolutivas en las que se encontraba cada uno de los niños. Esperábamos algunas diferencias debidas a la edad y otras debidas al género, en función de la división del trabajo y los estereotipos de hombre y mujer.

El hecho de que en dos de las escuelas pudimos utilizar el espacio de la ruka (casa) para que niños y niñas pudieran jugar nos podría permitir comparar con las puestas en escena de los juegos de niños y niñas de la escuela en la que, al no disponer de ruka, los juegos se realizaron en el propio aula de la escuela, que nos cedieron para llevar a cabo nuestra investigación.

Proponemos en nuestra hipótesis que el juego de ficción “Las Visitas”, desplegado a través del guion compartido, constituye un juego con referencia adulta basado en normas y reglas socio culturales mapuche.

3.3. Método Sujetos

En el estudio del juego de ficción “Las Visitas” participaron un total de 77 niños todos de origen mapuche. De este total, 39 de ellos eran niñas y 38 niños. Se contactaron y visitaron tres escuelas básicas insertas en comunidades mapuche de la Novena Región. Una de ellas se encuentra al lado de la costa del pacifico, en el sector denominado Yagepulli. La escuela se denomina “Kom pu lof ñi Kimeltuwe. El segundo establecimiento se localiza en el sector Metrenco, cercano a 10 kilómetros al sur de la ciudad de Temuco, territorio de origen de la investigadora cuya escuela básica posee el mismo nombre del sector y la tercera es la escuela “Witramalal” inserta en el sector territorial que lleva el mismo nombre, ubicada a 12 kilómetros de Temuco, ciudad

capital de la Novena Región, considerado uno de los centros urbanos más grande del sur de Chile.

Las edades de los participantes fluctúan entre 4.8 y 14.0 años de edad. Cada grupo fue invitado a desplegar el juego “ Las Visitas” . Respetamos la composición de cada aula, en la que había niños y niñas y cuyas edades oscilaban porque alumnos, al repetir curso, tenían edades superiores a las de la media del grupo. En la escuela de Yagepulli los grupos eran combinados con 1º y 2º de primaria, en un aula, y 3º y 4º en otra. De nuevo las edades de los alumnos variaban en función de estos agrupamientos escolares. Una vez que el grupo de juego estaba formado se les invitaba a desplegar el juego con el tema a su elección otorgando total autonomía tanto para elegir la temática a representar como en la distribución de roles. Se formaron un total de 16 grupos de juegos seleccionados por la investigadora en el contexto escolar de los niños, correspondiendo a 16 guiones de juego que analizamos en el presente estudio de investigación. Cuatro de los grupos de juego pertenecen a la escuela de Yagepulli, seis grupos a la escuela de Metrenco y las otras seis restantes al establecimiento de Witramalal.

3.4. Procedimiento

Se visitaron tres escuelas básicas insertas en comunidades mapuche de la Novena Región de Chile. La primera escuela del sector Yagepulli, en la comuna de Teodoro Schmidt mientras que las dos restantes pertenecen a la Comuna de Padre las Casas todas en la IX Región del sur de Chile. Se contactó primeramente a los directores de cada establecimiento para luego reunirse con los profesores y padres. Del mismo modo, se tomó contacto con las autoridades mapuche de cada sector territorial en donde estaban insertas las escuelas con el objetivo de informarles y pedir autorización sobre el presente trabajo.

Tanto en la primera escuela visitada, Kom pu lof ñi Kimeltuwe ubicada en el sector costero del Budi como en la Escuela de Witramalal , cercana a Temuco, se dispuso el espacio de una ruka construida en el patio del establecimiento. En este lugar se

proveyó la libre disposición de juguetes; muñecas, tacitas, platos, comida e implementos del hogar en general así como figuras de animales, herramientas de trabajo campestre, objetos y materiales de uso cotidiano que caracterizan los espacios familiares y laborales mapuche con el objetivo de facilitar su representación lúdica. En la tercera escuela de Metrenco se facilitó un salón de clases por parte del director con sus respectivos mesones, sillas y juguetes dispuestos por la investigadora.

Se les informó a los niños desde los niveles de kínder a quinto básico de las tres escuelas, del interés de la investigadora por verlos jugar a un juego socio dramático, consultándoles su disposición al respecto. En su totalidad, niños y niñas invitados a representar este juego de ficción respondieron favorablemente a la invitación.

La investigadora, sobre la base de datos personales de los alumnos facilitados por los respectivos directores de cada establecimiento llevo a cabo una selección de los niños y niñas mapuche formando grupos de juego que consideraron mantener una relación entre la edad del grupo y paridad de género. Lo primero fue con el objetivo de observar características diferenciadoras de acuerdo a su edad y estado evolutivo. La paridad de género respondía a visualizar la representación de roles de género de desde una perspectiva socio cultural.

Se invitó expresamente a los niños y niñas a jugar, sin señalarles ni referirles cómo debían organizar la estructura del juego, o como debían iniciarlo. Se pretendía con ello otorgar la absoluta libertad para que tomaran la iniciativa en relación a; la definición de roles, objetos seleccionados y su uso, la conversación a desarrollar, las correspondientes acciones e interacciones y el contexto a representar. Todo lo anterior daría lugar al establecimiento y la configuración del guion de juego.

Una vez formado el grupo de juego por la investigadora, considerando las variables de edad y género se solicitaba permiso al docente y se procedía a sacar de la clase a los niños y niñas y trasladarlos al espacio de juego. Una vez en la ruka o en la sala, se les explicaba a cada grupo que la investigadora permanecería con ellos en la sala o en la

ruka, grabando con una cámara de video portátil sin intervenir en el desarrollo de la representación. Se les indicaba que tenían libre disposición de los juguetes, mobiliario y objetos en general. Se otorgaba un máximo de 20 minutos por cada grupo para desplegar el juego, no obstante algunos grupos se extendían en el tiempo, particularmente por el surgimiento de un nuevo episodio que al calor del juego hilvanaban rápidamente entre el grupo.

3.5. Análisis de los datos

3.5.1. Guiones del juego de “Las Visitas”

Procedimos a transcribir literalmente, y luego a analizar tanto la secuencia de los diálogos, como las acciones e interacciones verbales y gestuales estableciendo relaciones cualitativas entre acciones e interacciones lingüísticas del diálogo entre niños y niñas mapuche y actividades adultas en sus contextos reales entre adultos. Luego de un primer análisis de los 16 guiones de juego de ficción identificamos que 10 de ellos dramatizaban el guion “Las Visitas”, constatando la frecuencia de episodios similares entre estos. Del total de guiones, 4 de estos correspondían a conflictos tomados del contexto socio cultural de la vida real y los 2 restantes representaron guiones de ceremonias culturales. Una de ellos representó un “giyatun”, correspondiente a un evento religioso y el último guion representó una ceremonia de sanación denominada “machitun”, aunque en sus inicios este último grupo de juego, desarrolló episodios de recepción e interacciones con la visita para luego desencadenar en el guion del machitun.

Procedimos a examinar cada guion como una unidad de análisis identificando la secuencia de acción e interacción verbal y gestual, el uso de objetos, el rol y el contexto representado. Este primer análisis nos permitió establecer una relación de acciones e interacciones que unían y enlazaban los episodios referidos al tema compartido de ““ Las Visitas”” y procedimos a construir un guion genérico que correspondería a una suma de todos los episodios contenidos en los diez guiones dando como resultado un corpus único que se inicia con el guion de una familia que

está esperando que llegue la visita a su hogar hasta el episodio en que las visitas se retiran y despiden de la familia.

El total de episodios resultantes de este guion genérico comprenden 23 episodios con un total de 132 sub episodios y 679 acciones e interacciones correspondientes a interacciones verbales y gestuales.

Tomando como base los estudios y diseños de análisis de juego de ficción de Nelson and Gruendel, (1979) señalamos que serían tres los componentes del contexto conversacional que contribuyen al mantenimiento del dialogo; la presencia de objetos, el tema compartido y el conocimiento del guion que se comparte. Por extensión proponemos que el mantenimiento de la secuencia del juego depende también de estos mismos componentes los cuales consideramos en el análisis.

El análisis se centró en la composición y secuencia de los sub episodios más cortos del discurso continuo de cada uno de los grupos en el contexto del juego. Se analizaron las secuencias centradas en:

- Las secuencias centradas en la acción gestual
- Las secuencias centradas en la interacción verbal
- Las secuencias centradas en la interacción con el objeto
- Las secuencias centradas en la toma de rol
- Las secuencias en relación al contexto compartido

Todo lo anterior bajo el supuesto que todo lo elementos mencionados reflejan de manera más precisa tanto los episodios temáticos como el contexto socio cultural que se representa.

Se definió el discurso basado en un guion como aquel en el que los episodios conversacionales contenían propuestas específicas para llevar a cabo en el juego acontecimientos o sucesos. Se definen estos sucesos lúdicos como episodios de juego desarrollados de modo coordinado por el grupo. Se identificaban examinando la acción y el habla del grupo en el curso del juego. Identificados los sucesos lúdicos, se determinaron los guiones del juego. Eran secuencias de juego organizadas, compuestas de varios sucesos e incluyendo todos aquellos sucesos del juego que estuvieran interrelacionados. El objetivo del mismo era explicar la relación existente entre el conocimiento utilizado en el discurso y el juego resultante.

Los guiones que se transcriben y analizan a continuación parten desde el momento en que un primer grupo da inicio a los sucesos lúdicos de “esperando a las visitas”, por constituir este segmento, el precedente de las acciones e interacciones del guion “Las Visitas” representados en el guion genérico “Las Visitas”.

Las interacciones verbales en relación a definición de roles, aceptarlos, rechazarlos o negociarlos se establecieron en los inicios de la puesta en marcha de cada guion.

3.5.2. Guiones del juego de “Las Visitas” en los que se plantea algún conflicto

También se seleccionaron y analizaron los guiones con discursos continuos en donde se producía un conflicto durante el transcurso del juego de ficción, buscando definir la causa y la estrategia de superación del mismo. El procedimiento es similar al señalado anteriormente, con su transcripción literal y su posterior descomposición en episodios, acciones e interacciones para proceder a su análisis. El contenido de los conflictos se valora en función del contexto al que se refieren, incorporación de un conflicto externo producido en la vida real y que los jugadores traen y elaboran en el espacio de juego, o conflictos entre los propios jugadores dentro del propio juego.

Como se ha señalado anteriormente, para que los niños logren establecer un contexto compartido en el juego de ficción, deben necesariamente aportar alguna representación de la realidad establecida en la ficción (las visitas mapuche). Esta

representación tiene que corresponder suficientemente bien como para que la conversación y las acciones de sus integrantes puedan coordinarse y en particular, para que las diferencias de comprensión o de interpretación puedan coordinarse y negociarse, de lo contrario, surge el conflicto.

3.5.3. Entrevistas.

Hemos comentado al inicio de este capítulo las características de las entrevistas realizadas y su doble objetivo para obtener, por un lado, información explícita de los jugadores sobre los roles que desempeñaban a lo largo del curso del juego. Pero, en segundo lugar, obtener también información sobre sus experiencias reales sobre las prácticas sociales (visitas, guillatunes, machitunes,..) y el significado que otorgan a esas prácticas en relación con la cultura mapuche.

Las entrevistas eran grabadas en video y transcritas luego literalmente para proceder al análisis de sus contenidos.

Capítulo 4. Resultados análisis de guión de las visitas

En el presente capítulo realizamos el análisis de los guiones “Las Visitas” interpretado por diez (10) grupos de juego con un promedio de edad entre 4.8 a 14 años. Hemos construido un guion genérico que es el resultado de todas las acciones e interacciones gestuales y lingüísticas llevadas a cabo por los niños y niñas a través del juego de guion. Este guion genérico está organizado en 23 episodios, con 132 sub episodios. De estos diez guiones (10), dos de ellos, si viene cierto desplegaron en sus inicios acciones referidas al guion “Las Visitas”, luego desencadenaron otros ejes temáticos concerniente, uno de ellos al guion del giyatun (ceremonia religiosa) y el siguiente a un “machitun” (ceremonia de sanación).

Procedemos primeramente a analizar en este capítulo los aspectos más relevantes de estos 23 episodios y 132 sub episodios referidos a “Las Visitas”, procediendo posteriormente a ejecutar el análisis de los otros dos guiones “giyatun” y “machitun”.

Las tablas de resumen de guiones con episodios y sub episodios se encuentran en Anexo 2.

EPISODIO 1.-ESPERANDO A LA VISITA.

1.-Esperando a la Visita. Guion 3

G31.-Hijo 1: Yo voy a cuidar los animales pu’. (organiza el cerco y los animales al interior)

G3.2.-Madre: ¿Qué animales? Aquí más encima yo tengo que hacer todo. (reclamando mientras se desplaza alrededor de la mesa ordenando los juguetes)

G3.3.-Hijo 1: (Instala la muñeca sobre el camión y la pasea sobre la mesa).

G3.4.-Madre: Hoo, pero Hijo 1. Va a llegar visita y hay que ordenar toda la casa. (le quita la muñeca, la mece en brazos y luego la acuesta en una silla dispuesta como cama)

G3.5.-Hijo 1: ¿Va a llegar visita? (Mientras ordena los juguetes).

G3.6.-Madre: Ya está llegando la visita. Hija, anda a ordenar tu pieza.

Vemos aquí en el grupo de niños con un promedio de edad de 5.7 años en interacciones gestuales y verbales que dejan explícito el objetivo de poner en primer plano “esperar a la visita”. Aun cuando cada niño desarrolla una acción en paralelo con objetos como el hecho de cuidar animales o jugar con coches, todas ellas están encaminadas a estructurar el guion en torno a la meta común. Los niños poseen el concepto de secuencia en el tiempo y lo que precede a la llegada de la visita y que es ordenar y disponer la casa para otorgar una buena atención.

EPISODIO 2.- GOLPEAR LA PUERTA

2.-Golpean la puerta. Guion 1, Guion 2, Guion 3, Guion 10, Guion 16

G1. 1.-Visita machi: Toca la puerta (que consiste en un mueble de una sala de clases)

G2.1.-Visita niño y Visita niña: (Golpean la pared como si fuera una puerta).

G3.13.-Visita niña: Toc, Toc. (Golpea la mesa mientras emite verbalmente los sonidos).

G10.1.-Visita 1 y visita 2: (Golpean la puerta de la sala anunciándose)

G16. 1.-Visita: (Toca la puerta de la ruka durante un largo rato esperando que lo reciban).

Vemos aquí la acción de “golpear la puerta” como preludio para ingresar al hogar. Desde el grupo de juego del guion 1 con promedio de edad de 5.0 años hasta el grupo del juego del guion 16 con un promedio de edad de 12.2 años ejecutan la acción de

golpear y esperar a ser recibidos y/o invitados a ingresar. Resulta relevante destacar que **la visita** en el grupo de juego del guion N-16 se mantiene un tiempo prolongado esperando a ser recibido mientras golpea reiteradas veces la puerta de la ruka. Aun cuando ésta se encuentra abierta, el niño no ingresa hasta ser recibido por la hija. Esta norma social del contexto adulto se refleja en la acción del niño, ya que nadie entra a otra casa sin ser invitado a pasar.

EPISODIO 3.-LLEGADA DE VISITAS.

3.1.- Entrada gestual. Guion 1 y Guion 2.

G1. 2.-Dueña de casa: Sale a recibirlo y con un gesto con la mano lo invita a pasar

G2.2.-Dueña de casa: Se acerca a ellos en plan de salir a recibirlos pero no emite palabras.

En este episodio de llegada de la visita vemos que el grupo de juego del guion 1 y guion 2 no emiten palabras sin embargo hacen uso de la *gestualidad* de manos y brazos para indicar a la visita que pase adelante. Los niños comparten el significado de recibir a la visita manifestada a través de acciones gestuales que aportan a mantener el guion compartido de la visita.

3.2. Contexto ambiental y social de la visita. Guion 7

G7. 1.-Visitas: **Alo, alo. Guau, guau.** (imitan ladridos de un perro desde la puerta de la ruka)

G7.2.-Dueña de casa y Madre: Julito, ¿tú puedes ir a abrir la puerta?. Qué pesado que no va.

G7.3.-Hijo: **Papa, ya pu'.** (el hijo interpela al padre para que reciba a las visitas)

G7.4.-Dueño de casa y Padre: ¿Qué tengo que hacer?

G7.5.-Hijo: Anda a abrir la puerta, están llamando.

La gestualidad de imitar ladridos de un perro es aportada por las visitas para contextualizar más explícitamente la presencia de ellos en la entrada del campo. El padre es interpelado por madre e hijo para asumir su rol de anfitrión. Deja en evidencia su desconocimiento social respecto al protocolo de recepción de visitas al momento de preguntar qué debe hacer. Tenemos por un lado el desconocimiento del padre sobre el protocolo social sin embargo pregunta y solicita ayuda ya sea para implementar bien su papel en el juego de ficción así como mantenerlo. Es probable por otro lado que esta misma experiencia de juego de ficción le aporte el conocimiento social requerido en el contexto real.

3.3. Visitas esperan en Entrada. Guion 8 y Guion 14-

G8. 1.-Visita madre y visita hijo: Ambos llegan a la entrada de la puerta del jardín de la ruka sin ingresar.

G8.2.-Hija menor, hija mayor: Las hijas salen corriendo de la ruka a recibirlos.

G14. 1.-Visitas esposos: Golpean la puerta y esperan a ser recibidos sin entrar a la sala

En todos los guiones de ficción las visitas, se cumple la normativa social de esperar en la entrada ya sea de la puerta de la ruka, del jardín o de la sala, la invitación a entrar al espacio físico que cumple la función de hogar. Desde una acepción lingüística la palabra “witrán” entre sus acepciones en mapudugun (idioma mapuche) figura el verbo “visitar”, también dependiendo del contexto significa “estar de pie”, “mantenerse erguido”. Esto último viene a representar esta acción de mantenerse de pie en la entrada hasta ser invitado a entrar, significando culturalmente que nadie puede ingresar a los territorios del otro sin ser invitado y recibido por sus dueños. Es probable que los niños no manejen aun esta conceptualización cultural pero reproducen el gesto de “esperar” en sus acciones.

EPISODIO 4.-RECEPCION DE LA VISITA.

4.1.- Padre sale a recibir visitas. Guion 7

G7.9.-Dueño de casa y Padre: **Mari mari.** (sale a recibir a la visita en la entrada de la ruka y le da la mano a Visita niña)

G7.-10.-Visita niña: Noo. Mari mari Visita, tienes que decirle tu a él. (le indica con el brazo a visita niño)

G7.11.-Dueño de casa y Padre: **Ha, ya. Mari mari peñi** (saluda de la mano a Visita niño)

G7.12.-Visita niña: **Ahora yo. Mari mari.** (se dan la mano)

G7.13.-Dueño de casa y Padre: ¿vienen de visita?

G7.14.-Visita niña y Visita niño: **Si.**

G7.15.-Dueño de casa y Padre: **Ya, pasen.**

G7.16.-Dueña de casa y madre: **Mari mari lamgen.** (Sale a recibir a la visita en la entrada y le estrecha la mano a la niña)

G7.17.-Visita niña: **Mari mari lamgen.** (Responde saludo)

G7.1.8-Dueña de casa y Madre: **Pasen adelante nomas.** (Ingresan todos juntas a la ruka)

El padre o dueño de casa sale a recibir las visitas estableciendo una interacción verbal que denota dos situaciones; La primera de ellas es que debe reestructurar el saludo que inicialmente estaba dirigido a la visita niña, re direccionando la secuencia hacia la

visita niño, acción asumida por el padre naturalmente sin salirse del guion. Los saludos protocolares mapuche en términos de ordenamiento social están orientados a iniciar los saludos desde las personas más ancianas y/o autoridades tradicionales independiente del género. Como segundo aspecto de este intercambio conversacional el dueño de casa pregunta “*si vienen de visita*” explicitando el objetivo de la pareja y orientando la siguiente secuencia de acción del guion compartido.

4.2.-Dueña de casa e hija reciben visitas. Guion 16

G16.2.-Hija: Adelante, pase. (sale a recibir a visita y lo lleva de un brazo al interior de la ruka)

G16.3.-Dueña de casa: Hija, ¿quién es?

G16. 4.-Cecilia: Mama, ha llegado Jesús (nombre de la Visita)

Vemos que entre hija y madre refuerzan la acción de recepcionar a la visita.

EPISODIO 5.- INVITAN A PASAR.

5.1. Invitan a pasar.

G1. 2.-Dueña de casa: Sale a recibirlo y con un gesto con la mano lo invita a pasar

G1. 3.-Visita Machi: Con un kultrun en sus manos comienza a tocarlo emitiendo sonido sin ritmo alguno e ingresa al espacio de juego

G1. 4.-Padre: Adelante se dice “madre”. (Permanece de pie al lado de la mesa)

Vemos aquí en los participantes del juego del guion 1 con un promedio de edad de 5,0 años recurrir a la gestualidad para aportar al contexto compartido. La visita machi hace su entada sin emitir palabras mientras toca un instrumento característico del rol social

que representa. Es probable que el pequeño este aplicando la lógica observada del contexto real y correlacione el rol de machi exclusivamente con el acto de tocar el kultrun (tambor).

5.2.-Padre invita a pasar. Guion 7

G7.13.-Dueño de casa y Padre: Lamgen, ¿viene de visita?

G7.14.-Visita niña y Visita niño: Si.

G7.15.-Dueño de casa y Padre: Ya, pasen

5.3.-Dueña de casa invita a pasar. Guion 7 y Guion 10

G7.18.-Dueña de casa: Pasen, adelante nomas. (entran juntas a la ruka)

5.4 Hija invita a pasar. Guion 16

G16.4.-Hija: Mama, ha llegado Jesús. (nombre de la Visita.)

G16.5.-Dueña de casa: Haa, Jesús el Mesías. (todos ríen)

G16.6.-Hija: Ven mama. (Dueña de casa se encuentra ordenando la cocina con los juguetes y se acerca).

G16.7.-Dueña de casa: Mari mari lamgen. (le estrecha la mano) **Salude pu' hija** (dirigiéndose a Hija)

G16.8.-Hija: Mari mari. (le estrecha la mano a visita)

Vemos en este grupo un componente que aparece en variados guiones de juego de ficción referido al uso del humor para distender el momento. Este grupo tiene un

promedio de edad de 12. 2 años y la madre es quien realiza este comentario celebrado por el grupo. Culturalmente en contextos de encuentros sociales como las visitas, giyatun y machitún se establece la presencia del ayekafe, (el que da alegría) persona encargada de aplicar el sentido del humor en diversos contextos sociales, culturales inclusive en ceremonias espirituales, como machitún o giyatun. Este rol se confiere a ciertas personas que manifiestan desde pequeños capacidades del humor social.

EPISODIO 6. -SALUDOS A VISITA

6.1.-Visita saluda al llegar. Guion 5

G5.1.-Madre visita: Hola. ¿Cómo está? (la visita se acerca a machi y lo saluda de manos).

G5.2.-Machi: Hola. Pase. (Apenas saluda a visita, Machi se sienta y comienza a tocar el kultrun sin emitir más palabras).

G5.3.-Visita niño: (Pasa de largo y se acerca a los juguetes de animales).

Vemos aquí un saludo de la madre visita que estrecha la mano a machi sin embargo el hijo que la acompaña pasa de largo a sentarse.

6.2.-La madre sale a recibir y saludar a las visitas. Guion 7

G7.16.-Dueña de casa: Mari mari lamgen. (sale a recibir a la visita en la entrada y le estrecha la mano a la niña)

G7. 17.-Visita niña: Mari mari lamgen. (responde saludo)

G7. 18.-Dueña de casa y Madre: Pasen adelante nomas. (ingresan juntas a la ruka)

G7. 19.-Hija: Hola. (Saluda a visitas a distancia)

6.3.-Visita saluda a familia. Guion 8

G8. 1.-Visita madre y visita hijo llegan a la entrada de puerta del jardín de la ruka.

G8. .-2.-Salen a recibirlos los hijos

G8. 3.-Visita niña: **Mari mari pu pichikeche**. Le da la mano a los niños que le abren la puerta del antejardín de la ruka e ingresan a ruka

G8. 4.-Hijo visita: **Mari mari**. Le da la mano y un beso a cada uno de los integrantes).

G8. .-5.-Visita madre: **Mari mari lamgen**. Le da la mano y un beso a cada uno de los integrantes).

En este guion las hijas espontáneamente salen a recibir a las visitas a la puerta. Luego al ingresar las visitas niño y niña se saludan explícitamente de manos y en mapudugun.

6.4.-La hija saluda agitando la mano desde una distancia. Guion 10

G10.1.-Dueña de casa: **¿Cómo están? Adelante, pasen** Dueña de casa sale a recibir a las visitas)

G10.2.-Visitas: **Hola** (le dan la mano a dueña de casa)

G10.3.-Hija: **Hola**. (los saluda agitando su mano a distancia)

G10.4.-Visitas: **Hola** (agitan igualmente sus manos saludando)

Las visitas saludan a dueña de casa de manos, sin embargo se limitan a agitar sus manos a distancia saludando a la hija quien manifestando cierta timidez no se acerca a ellos.

6.5.-Madre direcciona saludos de hijos a visitas. Guion 11

G11.1.-Hijo e Hija: Mama, mama (niños ingresan corriendo a la ruka)

G11.2.-Dueña de casa y madre: Hay visitas. Se van a portar bien. (les da un beso en la mejilla a cada uno de los niños)

G11.3.-Hija: Si mama. (entra saltando a la ruka al igual que Hijo)

G11.4.-Hijo: Si mama.

G11.5.-Dueña de casa y madre: Vengan, saluden a las visitas. Mari mari lamgen. (Coge del brazo a los hijos y hace que saluden a las visitas estrechando las manos y reiterando el saludo en mapudugun)

G11.6.- Hija: Mari mari . (les estrecha la mano a visitas)

G11. 7.-Hijo: mari mari. (les estrecha la mano a visitas).

G11. 8.-Hija: Sentémonos aquí hermano (se sientan cada uno con un juguete en sus manos)

En este episodio la madre (7.6 años) explícitamente señala la presencia de visitas en la ruka. La acción gestual de coger del brazo a los hijos orientando en mapudugun el saludo nos permite observar la aplicación de una normativa social traspasada en su rol de madre a sus hijos. Este gesto de direccionar el saludo de los niños cogiéndoles del brazo hacia otro adulto, es muy usual observarlo en las madres con los niños

pequeños, particularmente en ceremonias sociales masivas como un trawün, (reunión social ampliada) eluwün (funeral) o giyatun (ceremonia regiligiosa). En estas actividades los saludos protocolares son muy extensos y exigen en el inicio del mismo que las familias de las comunidades dueñas de casa se formen en un semicírculo en la entrada del espacio ceremonial y antes de ingresar las familias visitas, estrechan las manos de cada uno de los miembros de la familia, expresando el tradicional “mari mari lamgen/peñi”. Sin duda los niños están resignificando los saludos protocolares de estos actos sociales a través del juego de ficción.

6.6.-Matrimonio recibe a visitas. Guion 14

G14.2.-Visita esposo: **Hola peñi.** (le estrecha la mano).

G14.3.-Dueño de casa: **Hola peñi** .(se estrechan las manos).

G14.4.-Visita esposo: **Salude miya.** (Dirigiéndose a esposa visita).

G14.5.-Dueña de casa: **Hola.** (saluda a visita esposo)

G14.6.-Dueño de casa: **Hola.** (saluda a visita visita)

G14.7.-Dueña de casa: **Hola, ¿cómo están?** (se dan un beso en la mejilla con Visita esposa)

G14.8.-Visita esposa: Bien. Gracias.

G14.9.-Visita esposo: Hola peñi, dile.

G14.10.-Dueño de casa: No. Se dice lamgen, a la mujer. (le corrige)

En este intercambio de saludos entre matrimonios que llegan de visita y otro que los recibe vemos el estímulo verbal del dueño de casa para que su esposa salude. Luego la visita niño al efectuar el saludo en mapudugun hacia la niña uso un concepto

masculino, siendo corregido por el dueño de casa. Estas interacciones conversacionales les permiten corregirse entre pares manteniendo la estructura tanto del saludo protocolar como la del guion compartido que sostiene el juego de ficción.

6.7. G16-Madre direcciona saludo de marido e hija.

G16.6.-Hija: Ven mama a saludar. (Dueña de casa se encuentra ordenando la cocina con los juguetes y se acerca).

G16.7.-Dueña de casa: Mari mari lamgen. (le estrecha la mano) **Salude pu' hija** (dirigiéndose a Hija)

G16.8.-Hija: Mari mari. (le estrecha la mano)

G16.9.-Dueña de casa: Salude a su amigo. (dirigiéndose al marido)

G16.10.-Dueño de casa: Mari mari peñi. (le estrecha la mano)

G16.11.-Dueña de casa: ¿y el abrazo a su peñi?

G16.12.-Dueño de casa: haa. (Se mantiene indeciso y no lo ejecuta).

En este episodio de saludos entre la visita y el grupo familiar, la madre direcciona a hija y esposo a saludar a visita. A diferencia de la madre en el guion 11 con un promedio de edad de 7.6 años, en este guion con promedio edad de 12.2 años, la sugerencia es a través de la interacción verbal, estimulando incluso al dueño de casa que le dé un abrazo a la visita como muestra de bienvenida entre amigos.

Luego observamos en las acciones de la madre y dueña de casa de manera mucho más explícita su rol como orientadora de la familia. La madre en la familia mapuche es un pilar fundamental en la crianza, formación y aprendizajes de los hijos así como en la

orientación y supervisión de las interacciones sociales del grupo familiar. La vemos aquí dirigir los saludos entre visita y dueño de casa, para luego sugerirles un paseo por el campo.

EPISODIO 7.-TOMAN ASIENTO.

7.1.-Invitaciones gestuales. Guion 1 Guion 2

G1. 4.-Padre: Adelante se dice Madre. (Permanece de pie al lado de la mesa)

G2.2.-Dueña de casa: (Se acerca a ellos en plan de salir a recibirlos pero no emite palabras).

El episodio de llegar, de visita, saludar, invitar a entrar y sentarse se cumple en los guiones 1 y Guion 2 es a través de acciones gestuales. El dueño de casa orienta el uso de la palabra “adelante, que no es replicada por dueña.

7.2.- Dueña de casa invita a sentarse. Guion 7

G7. 20.-Dueña de casa: Siéntese nomas señorita. (le acerca una silla a Visita niña)

G7. 21.-Visita niña: Gracias. (se sienta)

G7. 22.-Dueña de casa y madre: Y usted se sienta aquí. Dirigiéndose a niño visita

G7. 23.-Visita niño: ¿Quién, ¿yo? (sorprendido por las atenciones)

G7. 24.-Hijo: Si pu'. Eres la visita. (se sienta).

En este episodio referido a invitar a la visita a sentarse observamos el intercambio conversacional en donde la dueña de casa orienta su acción otorgando comodidad a

las visitas a través del gesto se sentarse. Ante la duda del niño visita sobre la invitación a sentarse el hijo de dueña de casa justifica las atenciones recordándole que es la visita; ***“Si pu’. Eres la visita.”***.

EPISODIO 8.- PREPARAR COMIDA.

8.1. Madre e hija manipulan objetos de cocina. Guion 2-

Tanto la madre como la visita interactúan con los objetos en la meta común de preparar comida para la visita aunque estas acciones no van acompañadas de interacciones verbales.

8.2. Papas fritas. Guion 1, Guion 3

G1.16.-Madre: Voy a hacer papas fritas. (se dispone a usar los utensilios de cocina)

G1.17.-Visita machi: Aquí está la cocina. (le pasa a Madre una cocinilla de juguete).

En el episodio referido a preparar comida para atender a la visita, en el G1 con 5.0 años promedio, la madre expresa que prepara papas fritas recibiendo la colaboración de la visita con el gesto de acercarle una sartén para freír.

G3.19.-Hijo 1: ¿Qué vamos a comer? ¿Papas fritas?

G3.20.-Madre: Si, papas fritas.

En el Guion 3, (5.7 años) en la interacción verbal el hijo propone cocinar papas fritas siendo confirmado por la madre. En ambos contextos compartidos de preparar comida se observa que al momento de explicitar la acción a realizar ésta se interpreta por el compañero de juego desarrollando una secuencia lógica de “preparar comida”.

8.3. Preparar Sopaipillas. Guion 5.

G5.4.-Dueña de casa: **Voy a preparar sopaipillas.** (manipula los juguetes absorta en ello)

G5.5.-Visita niña: **Yo la puedo ayudar, ¿si quiere?** (le ofrece ayuda a Dueña de casa)

G5.6.-Dueña de casa: **Bueno.** (le cede algunos platos para que los ordene)

8.3. Preparar Sopaipillas. Guion 7-

G7.32.-Hija: Vamos a hacer sopaipillas.

G7.33.-Hija: Mama, ¿dónde podemos hacer las sopaipillas?

G7.34.-Dueña de casa y Madre: Ahí, en la mesa hija.

Al igual que en ejemplo anterior la dueña de casa anuncia que preparará sopaipillas (pan frito) y la visita ofrece su ayuda. Del mismo modo en el Guion 7 la hija toma la iniciativa de preparar sopaipillas siendo orientada por la madre respecto al lugar en donde acomodarlas. Observamos en estos episodios conversacionales, propuestas específicas para llevar a cabo la atención con comida a las visitas siendo facilitada por el grupo las condiciones para la consecución de los sucesos. Ello da cuenta que el grupo de juego despliega un contexto social compartido.

8.4. Ensalada. Guion 12-

G12.1.-Madre: **Hija, vamos a hacer la comida.** (Manipula los juguetes sobre la mesa)

G12.2.-Hija: **Ya mama, yo hago la ensalada.** (coge los alimentos de juguete y los reúne)

Madre invita a hija a preparar comida e hija responde que hará ensalada ídem al 8.3

8.5. Comida de giyatun. Guion 12-

G12. 14Madre: Vamos a hacer muday hija.

G12. 15Hija: Si, mama. Yo hago el mote y la ensalada.

En episodios previos del guion se había definido la realización de un giyatun. Esta es una ceremonia religiosa de agradecimiento y petición a las energías ancestrales que habitan en la naturaleza. Para ello la comida y bebida que se ofrenda en la ceremonia debe contener ciertas características. En este episodio observamos la interacción verbal entre madre como e hija dirigida a una meta común de preparar especialmente la comida para un giyatun. Los alimentos como el muday, mote, catutos corresponden culturalmente al contexto ceremonial así como la acción de trasladar los enseres para servirlos. Ciertamente el guion compartido otorga la estructura sobre la cual descansa el juego de ficción y el dialogo y acciones que lo acompañan.

8.6. Guion 16-

Vemos aquí la interacción verbal y de acciones entre madre e hija dirigidas a preparar comida.

8.7.- Madre e hija preparan comida. Guion 16

G16.28.-Dueña de casa: Hija, vamos a preparar unas hamburguesas.

G16.29.-Cecilia: Mama, preparemos pescado con salchichas.

G16.30.-Dueña de casa: ¿Cuántas salchichas le damos a cada uno? (mientras prepara los platos)

Observamos aquí la negociación del menú a preparar entre hija y madre. La madre propone hamburguesas y la hija pescado con salchichas. La madre en una clara concesión a la propuesta de hija pregunta cuántas salchichas por persona.

EPISODIO 9.-INVITAN A COMER.

9.1-Invitar a comer. Guion 16.

G16.34.-Hija: Papa, ven a comer. (Eleva el tono de voz como si estuvieran lejos)

G16.35.-Dueño de casa: Vamos peñi. (invita a visita y sobando sus manos contento)

G16.36.-Visita: Vamos nomas. (se dirigen a la otra esquina de la mesa donde las niñas)

La hija al invitar al padre a comer le otorga la inferencia para que a su vez invite la visita. Vemos aquí un ejemplo de como el contexto compartido determina qué se expresa y que se deja a la inferencia.

EPISODIO 10.-SERVIR COMIDA

10.1 Tomar mate. Guion 2

G2.17.-Visita niño: Oye Dueña de casa. Qué esto era un jarro de agua. ¿Ya? (le muestra una tetera).

G2.18.-Dueña de casa: Mmmm. (indecisa)

G2.19.-Visita niño: Yo tomaba mate. ¿ya? (hace como si sirviera agua en un mate y lo bebe)

G2.20.-Dueña de casa: Le acerca la tetera para servirle más.

G2.21.-Visita niño: Se acabó. Quiero más mate (le devuelve la tetera a Dueña de casa para que la llene de agua).

G2.22.-Dueña de casa: Hace como si vertiera más agua a la tetera.

El promedio de edad de este grupo de juego es de 5.0 años y su despliegue de juego se podría caracterizar como gestual sin mayor desarrollo del dialogo centrando el énfasis en la manipulación y la posesión de objetos.

Observamos en este guion dos tipos de intercambios verbales ambos en torno a objetos; el primero se caracteriza por una cierta monotonía del dialogo sin desarrollo de nuevas ideas cuyo interés se centra en la posesión de un objeto objetivo que al no lograrse por parte del niño visita desvía su atención a otra interacción.

Este nuevo episodio también tiene como base el uso de un objeto “una jarra con agua” pero esta vez es utilizada como soporte para empujar una representación social que es “tomar mate”. Vemos aquí una elevación de coordinación organizada según los roles sociales y tomada del contexto real. El desarrollo del tema se establece primeramente por acuerdo para significar un objeto; “que esto era una jarra”, para luego transmitirle un mayor sentido al agregar el uso del objeto; “era para beber mate” empujando así la representación de “servir mate”. La secuencia correspondiente al contexto compartido será llenar la tetera con más agua. El objeto ha servido como accesorio de la acción ayudando a sostener una secuencia coherente de juego y dialogo (incipiente). La construcción que realizan los niños de su conocimiento social está profundamente relacionada con sus interacciones sociales, y observamos aquí la influencia del contexto cultural. El acto de beber mate corresponde a una actividad social cotidiana que se practica en las familias mapuche y que asume un particular sentido social al momento de ser compartido con las visitas.

Guion 14.-

G14.43 Dueña de casa: **Sírvase mate.** (le sirve un mate a Visita esposo quien hace como si lo tomara)

10.2. Servir te. Guion 7

G7.25.-Dueña de casa y Madre: **Yo les voy a servir un tecito ¿ya?** (le sirve una tacita)

G7.26.-Visita niña: **Bueno.** (recibe la taza y hace como si tomara)

G7.27.-Visita niño: Hace como si tomara

G7.28.-Dueña de casa y madre: Hija, ¿puedes echarle más agua?

G7.29.-Hija: **Si.** (toma la tetera y le sirve más a visitas).

En este episodio la madre establece verbalmente el tema compartido que es servir te. Tanto las visitas como la hija colaboran en sostener el contexto ya sea dramatizando “como si tomara te” y/o sirviendo más agua a las tazas.

10.3. Servir platos. Guion 7

G7.30.-Hija: Aquí hay un plato para que le sirvas a la visita mama.

G7.31.-Dueña de casa y Madre: **Ya, se lo voy a llevar.** (le sirve el plato a Visita)

G7.43.-Dueña de casa y madre: **Tome, sírvase ensaladita** (le sirve un plato)

G7.44.-Visita niño: **Ya terminé de comer.** (le entrega el plato a dueña de casa)

G7.45.-Visita niña: Yo también.

G7.58.-Dueña de casa y madre: **Aquí esta señora, sírvase** (le sirve un plato a Visita niña)

G7.59.-Visita niña: **Gracias.** (Recibe el plato y hace como si comiera)

En estos episodios de servir platos de comida vemos un continuo ir y venir entre madre e hija en torno a la meta común de atender a la visita. Una de las acciones más significativas al atender a un invitado, en la cultura mapuche, dice relación con servir abundante platos de comida. Quizás sea este modo de convivencia social el que se expresa de manera más evidente en las dramatizaciones de este episodio. Tanto madre como hija no cesan de agasajar a los invitados quienes señalan que ya han comido suficiente, no obstante le siguen sirviendo.

10.3. Servir platos. Guion 10- (7.5 años).

G10.7-Dueña de casa: **Sírvanse**. (los niños hacen como si comieran).

G10.8-Hija: **Coman**. (los invita a servirse amablemente)

G10.9-Dueña de casa: **Aquí hay tecito**. (les sirve agua con la tetera en las tacitas).

G10.10.-Hija: **Ahora les voy a servir el postre**. (mientras prepara algo entona una canción bajito)

G10.11.-Dueña de casa: **Sírvase pizza**. (les sirve un trozo de pizza).

En el Guion 10 observamos el contexto compartido de atender a la visita. Tanto madre como hija disponen sus atenciones hacia una meta común que es servir comida. En estos episodios se observa un despliegue de mayores sutilezas gestuales y paralingüísticas que acompañan a la interacción verbal como el hecho de suavizar la voz o cantar una suave melodía mientras explicita que “prepara el postre”.

10.4. Servir leche. Guion 8. (7.6 años).

G8.15.-Dueño de casa y Padre: **Acá hay una lechecita**. (llevando una jarra con agua)

G8.16.-Dueña de casa y Madre: Le sirvo una tacita de té.

G8.17.-Visita madre: Ya lamgen.

Vemos aquí el despliegue de la acción lúdica en la meta de servir comida a la visita. Tanto el padre que ofrece leche y la madre, ofrece te, están colaborando en función de atender a la visita quien a su vez compartiendo el contexto acepta beber te.

10.5. Guion 10- (7.5 años). Servir pizza.

G10.18.-Visita 2: Puedo sacar un poco de eso. (le muestra el trozo de pizza).

G10.19.-Dueña de casa: Sírrete nomas, es para ti. (Le acerca el plato a Visita 2).

G10.20.-Hija: Ustedes tienen que comer así. (Le hace un gesto de comer la pizza con la mano).

G10.21.-Visita 2: Toma la pizza y hace como si la comiera).

G10.22.-Dueña de casa: Así se come. (toma un trozo de pizza y hace como si comiera).

G10.23.-Visita 1: Ya terminé.

G10.24.-Dueña de casa: Aquí hay más comida. (les sirve papas fritas).

Tanto las interacciones verbales como la acción y los objetos apoyan la secuencia del juego. La dueña de casa al servir pizza (dialogo-acción-objeto) motiva verbalmente a pedir más comida. La visita ha interpretado de manera más significativa el acto de comer en el juego que pide más pizza. Vemos en este episodio los tres componentes que contribuyen al mantenimiento del dialogo y que permiten un despliegue lúdico coherente.

10.6. Guion 11- (7.6 años). Servir comida a hijos y visita.

G11.16.-Dueña de casa y madre: Hijo, ¿Cómo le fue en el colegio? ¿Bien? ¿Te sacaste buena nota? (Mientras le sirve un plato de comida a su hija)

G11.17.-Hijo: Si. Me fue bien mama (se bebe el agua de la tacita)

G11.18.-Dueña de casa y madre: ¿Quiere más tecito lamgen? (se dirige a la visita quien permanece sentada)

G11.19.-Visita niña: Ya. Deme más

G11.20.-Hija: Ñuke, ñuke, terminé de comer. (se levanta a devolver el plato a la mama sin soltar la muñeca de sus brazos)

G11.21.-Dueña de casa y madre: Ya voy. (se acerca a recibir el plato)

La madre de manera paralela atiende a los dos hijos y a la visita sirviendo comida.

10.7. Servir comida en giyatun. Guion 12- (8.1 años promedio).

G12.33.-Padre machi: Ya. Todo salió bien. Ahora comeremos y después seguimos. (coge un vaso y hace como si vertiera agua a la tierra y luego como si bebiera)

G12.34.-Madre: Sírvasse machi. (le sirve un plato a Padre machi)

G12.35.-Hija: Sírvasse. (le sirve un plato a Hijo y dugumachife).

10.8. Guion 16- (12.2 años) Servir de mala forma.

G16.40.-Dueña de casa: Sírvasse. (le levanta la voz groseramente mientras le sirve un plato a Visita)

G16.41.-Visita: Mejor me voy. (se pone de pie)

G16.42.-Dueña de casa: Porque se va a ir, ¿vio una mala cara?

G16.43.-Visita: Mmm. (se mantiene indeciso)

G16.44.-Dueño de casa: ¿Por qué se va a ir peñi? (manifestando preocupación por visita)

G16.45.-Dueña de casa: Por favor no se vaya, le prometemos que lo atendemos bien.
(le toca el brazo)

G16.46.-Visita: (hace ademán de irse)

G16.47.-Dueña de casa: Pero sírvase la comida primero. Le acerca suavemente el plato a visita

G16.48.-Visita: Vuelve a asentarse frente al plato servido.

G16.49.-Dueña de casa: Discúlpeme por favor. (le estrecha la mano)

G16.50.-Dueño de casa: Sírvase peñi. (le acerca el plato usando tono afectuoso)

G16.51.-Dueña de casa: Se sirve un tecito. (le sirve agua en una tacita con una tetera de juguete).

G16.52.-Visita: (comienza a toser fuertemente como si se atragantara con la comida)

G16.53.-Dueña de casa: Hija, hija, trae agua. (mientras le golpea la espalda a Visita)

G16.54.-Hija: Tome, aquí tiene. (le tira agua en la cara con la tacita de juguete. Todos ríen).

Dueña de casa comete un exabrupto con la visita levantando la voz (recurso paralingüístico) quien expresa el deseo de abandonar el lugar. A continuación se despliegan una serie de interacciones tanto verbales, paralingüísticas, gestuales acompañadas de cambios de tono, amables y afectuosos para retomar la secuencia del contexto compartido que era servir comida a la visita. Interviene en este intercambio conversacional el dueño de casa quien usando tono afectuoso le invita a servirse. La estrategia usada aquí para mantener el guion compartido nos parece interesante de secuenciar ya que permitió darle continuidad al juego sin salirse del guion, logrando mantener la coherencia del tema compartido. Nuevamente vemos aplicado el recurso del humor para distender el momento.

EPISODIO 11.- SACRIFICIO DE ANIMAL.

11.1.-Deciden sacrificar animal Guion 14 (9.7años)

El acto de sacrificar un animal para atender a las visitas constituye parte de la normativa social mapuche. Esto se ve reflejada en los episodios que a continuación analizaremos a objeto de indagar cuales son las representaciones y significado que subyacen en el este contexto compartido del guion las visitas. Observamos la interacción verbal entre visita, marido y dueña de casa iniciada por la visita quien celebra el buen estado de los animales, para luego la esposa proponer el sacrificio de un animal explícitamente para atender a la visita, siendo aceptada la propuesta por el esposo.

11.2.-Elección del animal. Guion 14 (9.7años)

G14.18.-Visita esposo: Esta buena tu feria de animales peñi. (en alusión a los animales que Dueño de casa está ordenando en el corral)

G14.19.-Dueña de casa: Dueño de casa, mata un animal para las visitas. (en imperativo)

G14.20.-Dueño de casa: Ya, bueno.

G14.21.-Visita esposo: Podría ser un cerdo

G14.22.-Dueño de casa: Un cuchillo necesito. (va en búsqueda de un cuchillo entre los juguetes-)

G14.23.-Visita esposa: Aquí hay uno. (le pasa un cuchillo de juguete a Dueño de casa)

G14.24.-Visita esposo: ¿Cual matamos?

G14.25.-Dueño de casa: El más grande.

G14.26.-Dueña de casa: Podría ser una vaca o un caballo.

G14.27.-Visita esposo. Monta, monta rápido para que no se asuste el caballo

Al momento de seleccionar el animal los niños se encuentran con la diversidad de ejemplares y deben tomar una decisión. Observamos que esposa sugiere un cerdo dando lugar a que esposo pida el objeto para sacrificarlo, luego se plantea la pregunta nuevamente sobre cuál será el animal a elegir optando el marido por el más grande encontrándose en esta categoría la vaca y el caballo. La visita define la opción del caballo entregando una sugerencia de acción que consistiría en montarlo para evitar la reacción de sobresalto del animal.

11.3.-Hija sacrifica ave. Guion 7- (7.3)

G7.36.-Hija: Vamos a ver un animal para matarlo. Pásame un cuchillo mami. (se acerca al corral con los animales)

G7.37.-Dueño de casa: Ahí tienes un ave. (le pasa un ave)

G7.38.-Hija: Hay que cortarle la cabeza y listo.(hace como si le cortara el cuello al ave con el cuchillo).

Vemos aquí la decisión de la hija de sacrificar un animal como respuesta al comentario del padre que se refiere a los animales encerrados en el corral. Solicita para ello una cuchilla a madre y el padre le entrega un ave para consecutivamente la hija hacer como si le cortara el cuello del mismo. Hija muestra conocimiento del tema compartido.

11.4.-Padre sacrifica vacuno. Guion 7

G7.39.-Dueño de casa: Ahora yo voy a matar una vaca. Pásenme un cuchillo, un cuchillo. (coge una vaca)

G7.40.-Visita niño: En el corazón tenis que encajarlo. (ayuda a sostener el animal mientras dueño de casa entierra el cuchillo en la espalda de la vaca)

G7.41.-Dueño de casa y Padre: Ya, lo matamos. (dirigiéndose a esposa)

El padre explicita que sacrificara un vacuno para luego en la acción coger una vaca y pedir un cuchillo. Sin embargo queda en evidencia la falta de conocimiento de este procedimiento al clavar el cuchillo en la espalda del animal, situación que es advertida por la visita sugiriéndole que debe hacerlo en el corazón del mientras hace como si sujetara las patas del vacuno. Observamos un contexto compartido que dirige la acción y conversación y que permite en este caso develar por un lado el desconocimiento del padre en la acción de sacrificar al animal seguido por una sugerencia de visita sin salirse del guion ni provocar roces de disputar nada. El guion compartido otorga esta posibilidad de aprender, superar, ampliar el conocimiento.

11.5.- Disputa por objeto para matar animal. Guion 10

G10.26.-Visita 2: Ya. Yo lo mato. (coge un caballo de la mesa y un tenedor de juguete)

G10.27.-Visita 1: No, yo lo quiero hacer. (intenta quitarle el tenedor).

G10.28.-Visita 2: Haa, así se hace. (Hace como si le enterrara el cuchillo en el cuello

G10.29.-Visita 1: Mávalo rápido.

G10.30.-Visita 2: Aquí está el caballo. (le entrega el caballo a visita 1)

Vemos aquí una disputa de dos niños visitas por sacrificar un animal. La discusión se centra en coger el objeto que ha sido significado como el cuchillo aunque es en rigor un tenedor. El objeto permitiría desplegar la secuencia de sacrificar al animal que es en definitiva la razón de la discusión.

11.6. Sacrificio para giyatun. Guion 12

G12. 3.-Padre machi: Nosotros vamos a matar un animal para ir al giyatun.

G12. 4.-Hijo: Ya, matemós una vaca. (saca una figura de vaca sobre la mesa)

G12. 5.-Padre machi: Hijo, tráeme una cuchilla.

G12. 6.-Hija: Aquí está la cuchilla. (se acercan con Hijo a mirar el sacrificio del animal)

G12. 7.-Padre machi: Hay que enterrarlo rápido para que no sufra porque es carne para el giyatun.

11.7.-Dueño de casa y visita sacrifican animal. Guion 14

G14.28.-Dueño de casa: Bueno. (Hace como si le enterrara el cuchillo en el cuello al caballo).

G14.29.-Visita esposo: Ahora yo. (Dueño de casa le pasa el cuchillo y hace como si le cortara el cuello al caballo)

G14.30.-Dueño de casa: Aquí está el caballo. (Toma el animal y se lo lleva a Dueña de casa.

G14.31.-Visita esposo: Aquí está el animal. Descuarticémosla. (Toma el animal y hace como si lo cortara en trozos).

G14.32.-Dueña de casa: Échelo aquí en la olla. (le pasa una olla y la echan al interior).

Vemos en este episodio un contexto compartido entre dueño de casa y visita en donde de manera articulada llevan a cabo el sacrificio del animal. Ello da cuenta del conocimiento compartido que poseen ambos niños y que se demuestra en la secuencia de juego lúdico.

11.8. –Sacrifica gallina para machitún. Guion 16

G16.76.-Dueña de casa: Machi hay que tirarle el cogote a la gallina también. (le pasa una gallina a Machi)

G16.77.-Machi: Ya, Si. (toma la gallina y hace como si le tirara el cuello. Todos ríen)

G16.78.-Dueña de casa: Estrujémosle la sangre. (hace como si dejara caer la sangre de la gallina en un plato)

EPISODIO 12.-TROCEAR LA CARNE

12.1.-Visitas trocean la carne. Guion 10

G10.31.-Visita 1: Hay que cortarlo en trozos. (hace como si despostara por trozos la figura de un caballo).

G10.32.-Visita 2: **Hay que pelarlo también.** (hace como si pelara al caballo).

G10.33.-Visita 1: **Pásame otro cuchillo.** (se lo pide a Visita 2).

G10.34.-Visita 2: **Toma, aquí tienes.** (le pasa un cucharón de juguete).

G10.35.-Visita 1: **Ahora lo corto yo.** (hace como si le enterrara un cuchillo a un animal).

G10.36.-Visita 2: **Me está quedando bueno.** (sigue haciendo como si pelara al animal).

Vemos aquí el contexto compartido por dos niños quienes de manera colaborativa van creando una ficción compartida. Aunque en principio se disputaban el privilegio de matar al animal, uno de ellos “hace como si encestara el cuchillo en el cuello del caballo”, motivando que el compañero lo estimule a seguir en la acción dando continuidad a la secuencia de juego en donde ambos comparten conocimiento previo de los episodios. Luego de ejecutado el animal se le traspasa el cuerpo al compañero en clara intención de compartir la acción y desplegar el guion de manera conjunta. Ambos orientan su interacción, diálogos y uso de objetos en torno a una meta común con una secuencia de 9 intercambios conversacionales.

12.2.-Hijo trocea la carne giyatun. Guion 12

G12. 8Hijo: Yo troceo la carne después. (ofreciendo su ayuda)

G12. 9Padre machi: Ya, está listo. Traigan una olla para echar la carne.

G12. 10Madre: Aquí hay una. (Madre va en búsqueda de una olla de juguete).

EPISODIO 13.-ENTREGA DE CARNE

13.1. - Entrega de carne. Guion 7

G7.51.-Dueño de casa y Padre: **Ha, ya. Entonces aquí tienes la vaca muerta.**(se la entrega en las manos a dueña de casa)

Esposo le entrega la carne troceada a esposa para ser cocinada, sin embargo ella propone que deben sacarle la leche indicándole a marido como hacerlo para luego verterla en una olla.

13.2. Guion 11. Marido entrega carne.

En este guion observamos la nuevamente la acción del marido que entrega la carne a esposa. Una interacción socio cultural que da cuenta de la **distribución de tareas (trabajo)** en el proceso de preparación de la comida. Marido sacrifica animal -esposa cocina.

EPISODIO 14.-RECEPCION DE LA SANGRE

14.1. - Recepción sangre animal. Guion 10

G10.40.-Hija: **Toma, echa aquí la sangre del animal.** (le pasa una ollita a visita 1).

G10.41.-Dueña de casa: **Aquí tienes otra.** (le pasa otra ollita a Visita 2).

En el proceso de sacrificar al animal la familia hace uso de todos los elementos que contiene el animal, en este caso la sangre también recibe una preparación especial convirtiéndose en comida que será compartida por la familia y la visita. Vemos como tanto la hija como la madre entregan una olla para recibir la sangre del animal y aprovecharla como alimento.

14.2. Guion 16- En este episodio la sangre tendrá un procedimiento y uso de carácter ceremonial.

EPISODIO 15.-FINALIZA SACRIFICIO DE ANIMALES

15.1. Finaliza matanza de animales. Guion 10-

G10.45.-Visita 2: **Aquí hay otro animal para matar.** (Coge otro animal y hace como si le cortara el cuello).

G10.46.-Dueña de casa: **Ya, estamos listos con la carne. Nada más.** (Poniendo fin a la matanza de animales).

Los niños de visita han cogido otro animal para continuar o repetir el sacrificio pero la dueña de casa, con la autoridad social que le compete como tal, ordena que es suficiente siendo obedecida por los niños. La cultura estructura el comportamiento de los niños en tanto ellos están de visita, son externos al hogar y deben respetar la decisión de dueña de casa.

EPISODIO 16.- INTERACCIONES CON LA VISITA

16.1. Guion 1-Visita toca kultrun. (5.0 años

G1. 3.-Visita Machi: Con un kultrun en sus manos comienza a tocarlo emitiendo sonido sin ritmo alguno.

G1.6.-Visita machi: (Continúa tocando el kultrun).

G1.7.-Madre: **No, ya no. Termina eso.** (le habla en voz baja a Visita machi)

G1.8.-Visita machi: (Deja de tocar kultrun)

Observamos la acción continua del “machi visita” en tocar el kultrun conforme al papel que representa. Sin embargo el niño todavía no conoce ni domina los protocolos socio culturales en los cuales el machi ejerce esta acción en el contexto real. La repetición

incesante del gesto provoca el malestar de dueña de casa quien le solicita que acabe con el sonido.

16.2.- Visita lava la loza. Guion 1. (5.1 años promedio)

G1.13.-Visita niña: **Ya pues. Estos platos la familia los tiene que lavar.** (insiste en reunir los platos y tazas para que Madre los lave)

G1.14.-Madre: Ya, si después lavo todo eso.

G1.15.-Visita niña: **Aquí hay agua.** (le pasa la tetera)

Es probable que la niña visita asocie el rol de madre o dueña de casa con lavar loza, de ahí su insistencia en pedir que se lave. En un primer intento no le responden pero luego le señalan que lo harán más tarde buscando la visita facilitar la acción le acerca objetos para ello.

16.3. Dueña de casa y Visita machi Guion 1-

G1.18.-Hijo: **¿Oye y el kultrun?** (se dirige a Visita machi quien ha dejado a un lado el kultrun)

G1.19.-Visita machi: **Aquí lo tengo.** (lo coge y toca suavemente)

G1.20.-Madre: **Préstamelo.** (le pide el kultrun a Visita machi quien se lo entrega)

G1.21.-Visita machi: **Pero yo soy el machi.** (recordandoselo)

G1.22.-Madre: ¿Pero y las machi no son mujeres? (mientras lo toca)

G1.23.-Visita machi: **Mira, aquí tienes una cebolla.** (se la pasa y le pide el kultrun de vuelta)

El interés que genera el instrumento “kultrun” (tambor) en los niños lo expresan verbalmente tanto el hijo como la madre. Mientras la madre toca el instrumento articula una argumentación cultural mapuche referida al rol que poseen las mujeres machi, provocando con ello la reacción del niño machi quien se lo pide de vuelta a cambio de una cebolla. Vemos aquí un intento de posesión de un objeto aplicando una normativa cultural que aunque no logra su objetivo final deja entrever el conocimiento que poseen los niños respecto a normas del contexto cultural adulto y su capacidad para aplicarlas en una secuencia y coherencia lógica. La interacción verbal sostiene el guion compartido logrando la continuidad del mismo.

16.4.1. Reasignación de rol. Guion 1-

G1.29.-Visita niña: ¿Madre y las cucharas?

G1.30.-Madre: **Están todas ahí.** (le señala un rincón)

Observamos en este episodio los esfuerzos de la “niña visita” por participar de las interacciones sociales del grupo familiar que coordina y empuja la niña madre. En principio, la madre rechaza su ayuda ofrecida para cuidar al bebe con el argumento que “ella es visita”. Vemos nuevamente la aplicación de una normativa socio cultural mapuche que señala que; “las visitas no trabajan en la casa”. Ello genera en la visita la estrategia de asumir un nuevo rol llamándola “madre”, obteniendo finalmente una respuesta.

16.4.2. Reasignación de rol. Guion 1

G1.33.-Padre: Hijo, ya, pásame el kultrun.

G1.34.-Visita machi: No, yo soy el machi.

G1.35.-Padre: Yo quiero ser el machi. (trata de quitarle el kultrun a Visita machi)

G1.36.-Visita machi: **No, yo soy el machi, yo soy el machi.** (defiende el kultrun y lo sigue tocando)

La posesión por el objeto estimula al padre a denominar al machi visita “hijo, ello con la intención de aplicar su rol de autoridad y ser obedecido, sin embargo su estrategia no da resultados provocando una disputa por la obtención del kultrun.

16.5. -Discusión por objeto. Guion 2

G2.5.-Visita niño: **Tócalo.** (Observa curioso y le pide a dueño de casa que toque kultrun).

G2.6.-Dueño de casa: **Yo sé tocarlo.** (emite golpes rítmicos con el kultrun)

G2.7.-Visita niño: **Así no se toca.** Pásamelo.(intenta quitárselo de las manos)

G2.8.-Dueño de casa: **No, si yo sé.**(sigue tocando)

G2.9.-Visita niño: **Así no.**(intenta nuevamente cogerlo)

G2.10.-Dueño de casa: **¿Así?** (emite ruidos con el instrumento)

G2.11.-Visita niño: Así no.

G2.12.-Dueño de casa: **¿Así?** (ahora lo golpea con las manos)

Vemos aquí un intercambio conversacional sustentado en el guion compartido en torno al objetivo de apoderarse de un objeto. El padre niño intenta replicar una melodía que es rechazada por el compañero con la intención de apoderarse del kultrun. Finalmente el niño desiste de su objetivo y fija su atención en otro objeto.

16.6.-Reformulación de roles. Guion 3

G3.6.-Noemí: Ya está llegando la visita. Hija, anda a ordenar tu pieza.(se dirige a Visita).

G3.7.-Visita: Yo voy a ser la visita.

G3.8.-Madre: Bueno.

G3.9.-Visita: ¿Quién va a ser la mama?

G3.10.-Madre: Yo soy la mama.

G3.11.-Visita: Bueno.

La madre designa tareas del hogar a la niña quien le indica su rol de visita. Vemos como la aceptación del rol social adoptado por las niñas en el guion del juego exige y demanda ser confirmado explícita y mutuamente.

16.7.-Manipular objetos. Guion 5

G5.3.-Visita niño: Voy a ordenar las vacas. (se acerca a los juguetes de animales)

Vemos aquí el foco de atención del niño dirigido exclusivamente a la manipulación de objetos sin desarrollar ni establecer mayor interacción dialógica con el grupo.

16.8.-Machi atendiendo visita. Guion 5 (6.7 años promedio)

G5.8.-Machi: Tráigame un poquito muday para tomar. (le pide a Dueña de casa)

G5.9.-Dueña de casa: Aquí esta. (le pasa un vaso)

G5. 10.-Machi: Hum. Está bueno el muday. (Hace como si vertiera líquido a la tierra y luego como si tomara. Retoma luego el toque de kultrun).

Este episodio da cuenta de la atención que provee una autoridad medicinal, machi, a una paciente. Observamos que el niño toma asiento y comienza a tocar el instrumento para luego solicitar una bebida natural brindando primeramente a la tierra y luego beberla para explicitar su agradable sabor. El machi vuelve a retomar el toque del instrumento mientras en forma paralela la dueña de casa anuncia que servirá comida. Es la visita que “se percata” del ceremonial del machi señalando que está cantando. Ello motiva que dueña de casa retrase el servicio de comida hasta que finalice la tarea del machi.

16.9. Reafirmación de rol. Guion 7- (7.3 años).

G7.46.-Dueño de casa y Padre: **Cariño, ya lo matamos . Aquí está la carne** (traslada la vaca al lado de las ollas).

G7.47.-Visita niña: ¿Por qué le decís cariño?

G7.48.-Dueño de casa y Padre: **Ya pu, si tu eres la Dueña de casa y Madre ¿o no?** (interpelando en su pregunta a esposa)

G7.49.-Dueña de casa y madre: **Si po’. Soy la mama.** (reafirmando así el rol de padre y esposo)

G7.50.-Hija. **Si po’. Eres el papa.**(segunda reafirmación)

G7.51.-Dueño de casa y Padre: **Ha, ya. Entonces aquí tienes la vaca muerta.**(se la entrega en las manos a dueña de casa)

Conforme al rol social que interpreta el niño, de esposo y padre utiliza en su interacción verbal con esposa palabras cariñosas mientras le anuncia que el sacrificio del animal está listo. Ante el cuestionamiento de la visita por su expresión cariñosa el padre solicita reafirmación de su rol social en el contexto compartido, recibéndola por parte de esposa e hija. Recurriendo al dialogo los actores del guion afianzan sus roles sociales manteniendo el contexto compartido.

16.10- Propuesta de la visita. Guion 8

G8.36.-Visita madre: Hagamos que ustedes iban a salir a un paseo. (nadie responde)

G8. 46.-Visita madre: **Es linda su ruka lamgen, su campo también.** (vuelve del paseo en el exterior)

G8. 47.-Dueña de casa: **Gracias lamgen.**

G8. 48.-Visita madre: Lamgen, porque usted mejor no sale de paseo, yo la ayudo.

G8. 49.-Dueña de casa y Madre: **Bueno, vamos pasear al campo.**

La niña visita en un primer intento no logra su objetivo de sacar a la familia a pasear, optando por una breve salida del espacio físico, que es la ruka, para luego ingresar y otorgar un halago del espacio hogareño a dueña de casa. Dicho esto vuelve a proponer el paseo obteniendo una respuesta afirmativa. Vemos aquí la aplicación de una estrategia para obtener resultados favorables a una de las partes. La niña como visita no podría dirigir, cocinar, mandar si seguía en ese espacio social consecuente con esa lógica de ordenamiento social ella crea las condiciones para trasladarse a otro espacio que es el exterior. Muestra la relación entre estructura y normativa social y el accionar social.

16.11. Hijo atiende visita. Guion 8

G8.33Hijo visita: **Llegué.** (entra a la ruka)

G8.34Hijo: **Tome.** (le sirve una taza de agua e Hijo visita se la toma)

El guion compartido que es las visitas, tomado de experiencias sociales conocidas por los niños provee estas actitudes de colaboración, que parecieran mínimas pero conforman el todo el torno a la meta común que es atender a las visitas. Vemos como el niño dueño de casa ofreciendo un vaso de agua a niño visita colabora desde su rol al contexto compartido.

16.12.- Preparando objetos paseo. Guion 8

G8. 69.-Hijo: ¿**Vamos a salir?** (vuelve a la ruka y mira al interior de la bolsa).

G8.70.-Dueña de casa y Madre: **Si, vamos a llevar comida.**

G8.71.-Hijo: **Si, animales.**

G8.72.-Visita madre: Vamos a matar una vaca.

G8.73.-Hijo: **No, los voy a llevar en el camión.** (coge los animales y los sube uno sobre otro en el camión de juguete)

G8.74.-Dueña de casa y Madre: Si, vamos a llevar una vaca y la vamos a matar para el paseo.

G8.75.-Visita madre: **Ya.**

G8.76.-Hijo: **Ya, yo los llevo** (traslada los animales en el camión hacia una mesa que está en el exterior de la ruka)

G8.77.-Hija menor: Mama, ¿Vamos a llevar chocolates?

Una vez que el hijo regresa al espacio físico de juego, dialoga con la madre quien le confirma la salida a paseo. La secuencia del contexto compartido se mantiene con una coherencia lógica aun cuando “el hijo” se desplazara al exterior de la ruka.

16.13. - Traslado animales al paseo. Guion 8

G8.78.-Dueña de casa y Madre: **No.**

G8.79.-Hijo: Me llevo todo. ha cogido todos los animales del corral

G8.80.-Dueña de casa y madre: No pu’ Hijo. No te llevis’ todos los animales.

G8.81.-Visita madre: A ver. le revisa la bolsa y le sustrae un par de animales y los vuelve a dejar en el corral)

G8.82.-Hijo: Ahora llevamos dos animales.

G8.83.-Dueña de casa y Madre: Te llevai’ el cerdo nomas.

G8.84.-Hijo: No, la vaca también y el caballo.

G8.85.-Visita madre: Ya, ¿vamos de paseo?

Vemos aquí un dialogo de interacción múltiple en donde hijo, madre y visita sostienen un contexto compartido en torno a dos situaciones: una situación inmediata es seleccionar los animales que llevaran al paseo y la segunda es organizar el suceso futuro que será el paseo. Para ello seleccionan los objetos, preguntan las acciones a realizar en el futuro, cómo trasladaran los objetos, reciben confirmación a sus preguntas, en otro casos reprobación, revisan si se están cumpliendo los acuerdos de la cantidad a llevar para finalmente informar de la suma total y las características de los objetos a trasladar. Todas esta interacción social y lingüística incorpora objetos y situaciones sociales y culturales compartidas por los niños reflejando el contexto compartido.

16.14. Petición de hija. Guion 14

G8.77.-Hija menor: Mama, ¿Vamos a llevar chocolates?

G8.78.-Dueña de casa y Madre: No.

La hija menor incorpora una pregunta de su interés respecto a los materiales a llevar al paseo y que eran chocolates.

16.15.- Saliendo al paseo. Guion 8

G8.85.-Visita madre: Ya, ¿vamos de paseo?

G8.86.-Hija mayor: Mama, mama, ¿Puedo ir de paseo con la tía?

G8.87.-Dueña de casa y Madre: Si. Mientras ordena los animales

G8.88.-Hijo: mama, ¿Puedo ir de paseo con la tía?

G8.89.-Dueña de casa y Madre: Ya. (sigue entretenida de los animales y el corral)

G8.90.-Hijo: Bieeen, vamos de paseo! (Salta alegre)

G8.91.-Visita madre: Llévame la bolsa hijo. (le pasa la bolsa a Hijo quien vuelve a entrar a la ruka).

La visita niña, artífice del paseo, empuja la secuencia de salida al paseo estimulando a la hija mayor y al hijo a salir con ella. Ambos en el contexto de su rol de hijos, aplican normativa social que es solicitar permiso a madre para salir, lo cual es concedido. Vemos como el contexto del guion compartido orienta la acción sobre la base de normativas sociales prescritas. Los niños no pueden salir sin permiso de los padres. Del mismo modo el hijo de la visita es solicitado para trasladar los objetos al paseo, cumpliendo con el mandato naturalmente.

16.16. - Traslado al espacio del paseo. Guion 8

G8.92.-Hija mayor y Hija mayor menor dan una vuelta alrededor de la mesa que está en el exterior de la ruka a modo de pasear)

G8.93.-Hijo: **Run, run.** (traslada un coche por los bordes de la mesa junto a Dueño de casa y Padre que lo imitan cada uno con un coche en la mano)

G8.94.-Dueña de casa y Madre: **Hijos, vayan a jugar por allá, es más seguro** (les indica el otro extremo de la larga mesa)

G8.95.-Niños: Corren felices en círculos como salida de paseo

En este episodio interactúan un total de 7 niños constatando que el guion compartido otorga la base para que el tema compartido se despliegue sin sobresaltos en su coherencia lógica. Observamos variadas acciones e interacciones en este episodio. Primeramente se desplazan al exterior de la ruka (que se encuentra en una comunidad rural mapuche) explicitando la separación física de la casa y el lugar de paseo. Luego padre e hijo han tomado un coche para “trasladar” los objetos necesarios para el paseo como animales, vajillas, comida, etc. La madre una vez en el exterior de la ruka y al lado de un mesón les indica a los niños donde deben mantenerse jugando, alejado de posibles peligros geográficos. Esta comunidad está inserta en una isla habitada de peñascos, cerros y rodeada por el mar, por lo que se considera esta dimensión física para prevenir a los hijos. Los niños por su parte saltan y corren felices por el espacio exterior compartiendo el contexto del paseo al aire libre.

16.17. - Instalación en lugar de paseo. Guion 8

G8.94.-Dueña de casa y Madre: **Hijos, vayan a jugar por allá, es más seguro** (les indica el otro extremo de la larga mesa)

G8.95.-Niños: Corren felices en círculos como salida de paseo

G8.96.-Hija mayor: **Aquí tienes una silla papa.** (le pasa una silla traída desde el interior de la ruka a Dueño de casa y Padre)

G8.97.-Dueño de casa y Padre: **Hum, me dio hambre.** (destapa una olla)

G8.98.-Hija mayor: Aquí hay más sillas mama.

Vemos las interacciones sociales de cada niño dirigidas por el rol social que cumplen en el contexto compartido. La hija mayor se preocupa de atender a los padres facilitándoles a ambos sillas. El padre mientras destapa la olla señala que tiene hambre. La visita invita un refrigerio a los niños quienes se acercan a beber. Una vez que han bebido las madres invitan a los niños a jugar para proceder a preparar el almuerzo. Vemos la actitud felices de los niños quienes probablemente liberados de sus roles y consecuentes acciones en el hogar en donde debe atender la visita, colaborar en los trabajos, etc. En el contexto compartido del paseo solo deben jugar.

16.8. - Servir comida en paseo. Guion 8

G8.101.-Dueña de casa y Madre: ¿Quién tiene hambre?

G8.102.-Hija mayor menor y Dueño de casa y Padre: **Yo.**

G8.103.-Dueña de casa y Madre: **Ya, vamos a servir.**

Vemos la interacción gestual y conversacional de ambas madres en la meta común de servir comida a la familia en el paseo. Una escoge los platos, la otra lo confirma, luego una sirve la comida y la otra llama a los niños y al padre a almorzar para finalmente tenerlos a todos sentados alrededor del mesón. Un orden temporal y social de un paseo en el campo.

16.9. -Poner condiciones para comer. Guion 8-

G8.115.-Dueña de casa: **Vengan a almorzar** (levanta la voz para llamar a los niños que corren por el campo)

G8.116.-Visita madre: **Siéntense todos.** Usa tono imperativo

G8.117.-Visita madre: **Van a guardar todos sus juguetes, o si no, se los quito.** (usa un tono imperativo y todos los niños guardan sus respectivos coches, animales, trompos, muñecas en sus bolsillos)

Todos los niños y niñas sostienen en sus manos diversos juguetes que continúan manipulando al sentarse a la mesa. La madre de visita amenaza quitarlos de continuar manipulándolos procediendo automáticamente todos los niños y niñas a guardarlos. Esta aplicación de la estrategia resulta ser constante de parte de la visita en el transcurso de su interacción frente a situaciones a resolver, lo que podría indicar una aportación de experiencias personales previas.

16.9. -Madres comer tranquilas. Guion 8

G8.122.-Dueña de casa y Madre: Ahora comemos nosotras.

G8.123.-Visita madre: **Voy a traer más comida.** (entra en la ruka a traer más juguetes)

G8.124.-Dueña de casa y Madre: **Quedó rico.** (están sentadas Visita madre y Dueña de casa y Madre comiendo las dos mientras el resto de los niños desarrollan actividades libres).

Una vez atendida la familia las madres proceden a comer las dos solas de evitando la presión del resto y distendiendo el dialogo que socialmente se mantiene después de

almuerzo al calor de los mates. Este orden refleja una secuencia cultural de atención a la familia y a las visitas.

16.20. -Madre avergonzada. Guion 8

G8.125.-Hija menor: Mama, mama. Mi hermana se quedó en la, escuela castigada porque no hizo la tarea.

G8.126.-Visita madre: Mira tu Hija mayor, ha!.

G8.127.-Dueña de casa: (realiza el gesto de bajar su cabeza avergonzada por la interpelación)

Vemos aquí el efecto que provoca en la madre el hecho que su hija ha sido castigada en la escuela por no cumplir sus deberes. La pena la provoca la visita quien usando tonalidades y acentos atingentes a la frase le enrostra la clase de hija que tiene. Ello corresponde a una sanción social ante la falencia escolar de la hija ya que al ser la escuela un espacio que concentra poder y autoridad traspasa luego estos castigos a la familia.

16.21. - Salen a reunión escolar. Guion 8

G8.129.-Hija mayor: Mama, mama. Hay reunión en La escuela. ¿Tú vas a ir?

G8.130.-Dueña de casa y Madre: No.

G8.131.-Hija mayor: ¿Entonces voy yo a escuchar?

G8.132.-Dueña de casa y Madre: Bueno.

G8.133.-Visita madre: **Yo acompaño a la niñita porque a veces no saben lo que escuchan.** (salen las dos mientras Dueña de casa y Madre sigue haciendo como si comiera de un plato).

Como señaláramos en el comentario anterior, el espacio de la escuela concentra el accionar social de la comunidad.

16.22. Disputa por cuidar un bebe. Guion 10. (7. 5 años)

G10.57.-Visita 2: **Aquí está mi guagua.** (Coge la muñeca de la hija).

G10.58.- Hija : **No, ésta es mía.**_(le quita la muñeca de los brazos a Visita 2).

G10.59.-Visita 2: **Entonces esta otra.** (coge una segunda muñeca y la mece en brazos).

G10.60.-Hija: **Es mi hija.** (acuesta su muñeca en la silla).

G10.61.-Visita 2: **Mejor que se vaya a dormir.** (deja su muñeca acostada al lado de la otra).

La atención está centrada en los objetos del juego, que en este caso son las muñecas resignificadas por la visita y la hija como bebés. Tanto la hija como la visita niño se disputan los cuidados hacia la muñeca que en un principio se centra en una sola pero luego ante la disputa en particular por una de ellas, el niño opta por coger otra. La entrega de cuidados a los bebés ya sean hermanos menores, primos, amiguitos es una constante en las familias mapuche, siendo esta dedicación la que probablemente el niño desea prodigar. Mientras la coge, al igual que la niña, la mece, la acurruca, la besa para acostarla a dormir al lado de la otra muñeca dando cuenta con ello de una experiencia previa en cuidados a bebés.

16.23. -Visita troza leña. Guion 10

G10.62.-Visita 1: **A picar leña, a picar leña.** (hace como que cortara leña con un hacha).

G10.63.-Dueña de casa: Necesito leña.

G10.64.-Visita 2: **Aquí está le leña picada.** (hace como si le entregara leña a Dueña de casa).

La verbalización “ir a trabajar al campo” que emite la hija conlleva a serie de secuencias llevadas a cabo por los niños que empiezan invocando una herramienta con la que harán la acción de cortar leña. Le entregan un cuchillo de plástico resignificado por el niño como hacha para luego “hacer como si trozara leña” con la ayuda del compañero. La misma acción se observa al momento de solicitarle a visita 1 que saque los animales al campo quien verbaliza que trozara leña que es solicitud por la dueña de casa. Dan cuenta de una secuencia de acciones coherente en donde están presente objetos, el tema compartido y el conocimiento del guion que se comparte.

16.24. -Visitas salen a pasear en coche. Guion 10

G10.65.-Hija: **Aquí hay autos.** (les pasa dos coches de la mesa a los niños).

G10.66.-Visita 2: **Ya, vamos a pasear en auto.** (salen corriendo por la sala con Visita 1 como si manejaran coches).

Vemos de manera reiterada en este guion compartido que la introducción de objetos conlleva a una acción lúdica determinada, por ejemplo la hija les refiere y presenta los coches y los niños hacen como si manejaran señalando que irán a pasear en los vehículos.

16.25. - Visitas recorren huerta. Guion 14

G14.33.-Dueño de casa: **Vamos a mirar la huerta.** (invita a Visita esposo al rincón de los animales).

G14.36.-Visita esposo: Que esta buena su huerta peñi. Tiene hartas lechugas (manipulan las verduras de juguete

El contexto físico que se invoca a través del guion compartido es la huerta de verduras que es visitada por el dueño de casa y la visita. La visita manipula las verduras emitiendo su aprobación por las lechugas. Luego retornan a la mesa por sugerencia del dueño de casa, comentando a esposa lo hermoso de la huerta. Esta secuencia de acción da cuenta de un conocimiento previo del contexto compartido por el grupo de juego. La introducción de la huerta de manera implícita es recogida por el compañero de juego sin dificultad e incorporado en el dialogo ya sea cuando celebra el buen estado de las lechugas así como al ser consultado por la dueña de casa sobre su percepción del campo.

16.26. Reafirmación de rol Guion 14-

G14.40.-Dueña de casa: No, tú tienes que sentarte al lado de tu esposo.

G14.41.-Visita esposa: ***No, me quedo aquí.**

G14.42.-Visita esposo: Nosotros podríamos ser hermanos mejor con Dueño de casa.(propone)

Vemos en esta interacción verbal la reasignación de rol social a uno familiar. En principio los niños llegan de visitas como matrimonio, sin embargo al momento que se

le exige sentarse juntos por ser pareja la niña lo rechaza y el esposo propone ser hermano de dueño de casa posiblemente para evitar asumir rol de esposo. La propuesta de cambio no repercute mayormente en el guion compartido siendo aceptado más tarde por la esposa.

16.27. Guion 16- Visita recorre el campo.

G16. 13.-Dueña de casa: Porque no lo llevas a visitar el campo mejor.

G16. 14.-Cecilia: Si papa, mientras tanto nosotras preparamos la comida. (mientras manipula los juguetes)

G16. 15.-Dueño de casa: Ya, vamos a ver el campo Visita. (se dirigen a la salida de la ruka)

G16. 16.-Dueña de casa: Noo, me refiero a tu campo que tienes ahí. (señala los animales de juguetes dispuestos en un corral sobre la mesa)

G16. 17.-Dueño de casa: Ba! Bueno. Este es mi campo. (le muestra el corral y los animales a Visita)

G16. 18.-Dueño de casa: Estos son mis animales peñi. Esta es la vaca lechera que tenemos. A esta otra se le murió su cría al nacer. Este es el bosque que tenemos para pastar. (mientras le habla manipula los animales, el corral, los árboles de juguete.

La sugerencia para mostrarle el campo a la visita proviene de la esposa y es apoyada por la hija. Como vimos en el guion anterior, el acto de mostrar el campo, las siembras y animales a la visita es parte del protocolo social mapuche que se desarrolla con las visitas en el contexto real. La invocación del campo es asumida implícitamente y se dirigen a un rincón de la ruka en donde el dueño de casa mientras manipula los juguetes con figuras de animales, cercos, verduras va acompañando esta acción con comentarios verbales que la visita aprueba o comenta. El guion compartido proporciona secuencia lógica tanto del dialogo como de la acción.

16.28. - Visita se atora con comida. Guion 16

G16.52.-Visita: (comienza a toser fuertemente como si se atragantara con la comida)

G16.53.-Dueña de casa: **Hija, hija, trae agua.** (mientras le golpea la espalda a Visita)

G16.54.-Hija: **Tome, aquí tiene.** (le tira agua en la cara con la tacita de juguete. Todos ríen).

Vemos aquí un episodio en que la visita hace como si se atorase con la comida. Ello provoca la rápida reacción de la dueña de casa quien le da golpecitos en la espalda mientras le pide un vaso de agua a hija. En un momento de tensión y quizás con el ánimo de distender el momento la hija le arroja el agua al rostro de la visita de manera graciosa provocando la risa de todos y sin salir del guion compartido.

EPISODIO 17.- INTERACCIONES EN FAMILIA

17.1.- Madre comparte cuidados del bebe con hija. Guion 1

G1.12.-Madre: Hija, toma. Cuida a tu hermanita (le pasa la muñeca a Hija)

Observamos en este episodio una regla social cotidiana de madre a hija en donde la primera solicita ayuda para cuidar al bebe aun cuando el promedio de edad de este grupo es de 5 años. Se ha resignificado a la muñeca como bebe y es acogida por la pequeña sin mediar palabras pero aportando al contexto compartido con acciones de apoyo a secuencia de juego. La atención de la madre se centra en el juguete que manipula la hija produciéndose un intercambio conversacional por la devolución de este. La madre lo devuelve y solicita al bebe de vuelta para darle su medicina.

17.2 - Hijo cuida bebe. Guion 3

G3.17.-Madre: Hijo 2, toma. Toma la bebe y dale la leche. (le pasa la muñeca a Hijo 2).

G3.18.-Hijo 2: Coge la muñeca en brazos y se sienta cuidadosamente. Le da el biberón a bebe y lo mece cariñosamente

Este episodio constituye otro ejemplo del contexto compartido referido a cuidar a hermanito (a). Con un promedio de edad de 5,7 años la madre entrega el cuidado del bebe al hijo, quien lo coge en brazos, se sienta para dedicarle mayor atención, lo mece y lo alimenta con biberón mientras le habla cariñosamente. Estos episodios dan cuenta de la significación del muñeco como bebe para luego asumir de manera explícita el cuidado del mismo. Vemos como normativa social que los niños y niñas mapuche desde temprana edad son orientados en el cuidado de los más pequeños sirviendo esta experiencia como referencia para el contexto compartido.

17.3 -Madre otorga significado a objeto. Guion 7

G7.6.-Hija: **¿Qué era esto?** (mostrando la muñeca que tiene en brazos a la Dueña de casa y Madre)

G7.7.-Dueña de casa y Madre: Esa era la guagua chica, tu hermanita.

G7.8.-Hija: **Bueno. Mi nana.** (la abraza cariñosamente)

La hija al preguntar a madre por significado del objeto que coge en sus manos, recibe la determinación que es su hermana menor, siendo aceptada por ella a través de expresiones afectuosas y llamándola nanita. Se incorpora aquí un significado social a un objeto dando lugar a expresiones gestuales y lingüísticas de afecto.

17.4 hijas piden permiso. Guion 8

G8.24.-Hija menor: Mama. ¿Podemos ir a donde la tía Isabela?

G8.25.-Dueña de casa y Madre: **Ya, vayan.**

G8.26.-Hija menor: **Hee, nos dejó. Hermana vamos donde la tía Isabela.** alegre sale corriendo invitan-do a su hermana mayor

G8.27.-Hermana mayor: **Vamos** (corre detrás de hermana menor)

En estos tres episodios consecutivos vemos la aplicación de una normativa social de los niños que es pedir permiso a su madre para ausentarse del espacio del hogar, en este caso de juego. El contexto geográfico en que viven los niños mapuche son comunidades habitadas por familias con quienes sostienen lazos familiares por línea paterna. Es común que se visiten entre ellos y los niños desde pequeños se desplazan a casa de sus abuelos, tíos, tías, primos debiendo previamente solicitar permiso a través del guion compartido los niños aplican esta normativa en su rol de hijos o hijas.

17.7.- Hermanita no quiere salir. Guion 8

G8.39.-Hija mayor: Mama, ¿puedo ir donde mi amiga Violeta?

G8.40.-Dueña de casa y Madre: **Ya, bueno.**

G8.41.-Hija menor: **Yo no voy. Me quiero quedar aquí, con mi mama.** (se acerca con un muñeco- de peluche en sus brazos a Dueña de casa y Madre).

Observamos que el guion del contexto compartido refleja las pautas que regularizan la relación entre madres-hijas-hermanas. La hija mayor no puede ausentarse de la ruka sin permiso de la madre, la invitación para acompañarla, hecha a su hermanita es rechazada. La pequeña, aun cuando opta por quedarse debe obedecer a la madre quien la envía a su cuarto. Las acciones de las niñas están regularizadas por las normativas sociales que posee la cultura.

17.8. - Labores domésticas padre e hijo. Guion 8

G8.43.-Hijo: Papa, ayúdame a lavar la loza.

G8. 44.-Dueño de casa y Padre: **Voy a lavar la loza con el hijo, madre.** (coge más juguetes de la mesa para lavarlos)

G8.45.-Dueña de casa y Madre: **Bueno.**

El hijo en su rol como tal ha estado colaborando durante la estadía de la visita en ordenar los objetos de cocina. En distintas ocasiones le ha pedido a la madre que los lave para ella está dedicada a otros quehaceres. Opta por pedirle ayuda a padre quien, “previa consulta a esposa”, accede a realizar la acción junto con el hijo. Denominamos a esto estrategia de trabajo colaborativa.

17.9 -Padres disponen objetos paseo. Guion 8

G8.99.-Dueña de casa y Madre: **Lleven todos los juguetes para allá.** (ordenando a los niños que deslizen sus autos al lado de los juguetes de cocina)

G8.100.-Dueño de casa y Padre: **Acá va a estar la loza y los juguetes por allá.** (ayudando a ordenar los juguetes en el rincón que Dueña de casa designó)

Los padres disponen los objetos que servirán para cocinar y servir la comida en el paseo. Ante la orden de la madre de trasladar los juguetes a otro espacio físico el padre lo refuerza. Del mismo modo frente a la pregunta hecha por la esposa “quien tiene hambre” tanto la hija como el padre levantan su mano en un gesto de apuntarse. Ello nos muestra la relación esposo-esposa frente a los hijos y que es de otorgar una unidad de normas a la familia, en donde madre ordena y padre refuerza la orden. Ambos a través de la interacción verbal dan cuenta del tema compartido aportando experiencias de relaciones entre padres adultos previas y aplicándolas en el guion compartido.

17.10. Salirse del plano del juego. Guion 11

G11.15.-Dueña de casa y madre: **Tome hijo, sírvase.** (le sirve una taza con agua).

G11.16.-Hijo: **¿Me la tomo de verdad.** (Dueña de casa y madre no le responde)

El gesto de servir agua implica beberla, pero al parecer el hijo consciente del plano de ficción que comparten expresa la pregunta si la debe beber “de verdad”. Ha salido del plano de juego de ficción para requerir información respecto a una acción recibiendo un silencio de obviedad como respuesta.

17.11. -Padre sale a comprar gas. Guion 11

G11.30.-Dueña de casa y madre: **Wentru, se me acabó la parafina. Anda a comprarme un galón de gas.** (le pasa un galón de gas de juguete a Dueño de casa quien sale de la ruka) .

G11.40.-Dueño de casa y Padre: **Aquí está el gas.** (le entrega de vuelta el galón de gas)

G11.41.-Dueña de casa y madre: **Ya, estamos listos con esto.** (hace como si lo instalara al lado de cocina)

Este episodio muestra la coordinación de actos entre el matrimonio representado por los niños. La esposa en definitiva pide al marido que le compre gas para luego recibir de manera explícita del esposo, el galón lleno. Los objetos (juguetes en miniatura) ayudan a desarrollar una secuencia de acciones tanto gestuales como lingüísticas en tanto retrotraen experiencias previas de ambos participantes en el contexto familiar y las dramatizan usando la estructura del guion compartido.

17.12- - Hermanita está llorando. Guion 16 (Ver guion machitún).

17.13. - El dialogo con visita no se desarrolla. Guion 11

17.14. Preparando el mate. Guion 14-

G14.34.-Dueña de casa: ¿Dónde está la bombilla para tomar mate).

G14.35.-Dueño de casa: No sé.

Este breve intercambio conversacional dentro del contexto compartido muestra un posible inicio de preparación del mate a la visita, para ello la esposa consulta al marido si ha visto el pitillo. Una manera de anunciar una posible secuencia de episodios que el esposo frena señalando que no lo ha visto.

17.15. Hija atiende al padre. Guion 16. Ver guion machitún.

17.16. - Reasignación de roles. Guion 16. Ver guion machitún.

EPISODIO 18.- INTERACCION FAMILIAR EN LA NOCHE.

18.1. Padre manda a los hijos a acostarse. Guion 11-

G11.44.-Dueño de casa y Padre: Ya es de noche. Acostarse hijos! (levanta levemente la voz y se dirige a los niños)

G11.45.-Dueña de casa y madre: Lamgen, aquí vamos a dormir. Venga (Toma del brazo a la visita y la lleva a sentarse en un rincón de la ruka dispuestas con sillas)

Este grupo de juego ha sostenido la secuencia de acciones usando como soporte la de un guion compartido, Ello ha permitido que tanto sus acciones como interacciones verbales alcancen la representación de un espacio de tiempo que es la noche. El padre lo anuncia y conforme con ello manda a los hijos a dormir. La dueña de casa se encarga de las visitas mostrándole el cuarto que corresponde a unas sillas alineadas al interior de una ruka. Periodicidad de acontecimientos.

18.2.- Familia a acostarse. Guion 11

G11.46.-Dueño de casa y Padre: **A tomarse la leche.** (se dirige a los niños)

G11.47.-Dueña de casa y madre: Ya hijos. Ustedes tiene a que irse a dormir ¿Ya?
Tienes que hacer dormir a la guagüita. ¿ya?

G11.48.-Hija: Si mami.

G11.49.-Dueña de casa y madre: Les voy a hacer una lechecita ¿Ya?

G11.55.-Dueño de casa y Padre: **Tienes que ir a acostarte.** (se dirige al hijo).

G11.50.-Hija: **Si mami.** (mientras peina a la muñeca)

Vemos aquí una serie de episodios que dan cuenta de las gestiones llevadas a cabo por la familia antes de dormir. Primeramente el padre, luego de mandarlos a acostar, les señala que deben beber leche. Los hijos se dirigen al lado de las sillas en que se han ubicado las visitas y se acuestan en ellas mientras la madre refuerza la orden de acostarse y le pide a la hija que lleve a dormir a la hermanita. Las ordenes emanadas de los padres como regla social se hacen efectivas por el peso que tiene el rol de los adultos en la realidad de los niños.

18.3. - Padres preparan la leche. Guion 11

G11.59.-Dueño de casa y Padre: **Sírvete la leche hijo.** (le sirve una taza de agua a su hijo quien permanece sentado sin moverse como en la cama)

La interacción entre los padres se deja ver nuevamente en este episodio en donde la madre se proyecta a la mañana siguiente advirtiéndole que debe dejar leche para el otro día.

18.4. - Revisar la casa antes de dormir. Guion 11

G11.56.-Dueña de casa y madre: **Voy a revisar el fuego.** (se acerca al centro de la ruka y hace como si apagara el fuego)

G11.62.-Dueña de casa y madre: Nosotros también tenemos que dormir. Anda a acostarte nomás. Yo me voy a quedar a ordenar (le habla a su esposo).

El espacio físico en donde se lleva a cabo el guion compartido corresponde a una casa tradicional en cuyo centro se encuentra el fogón que permite la calefacción de la habitación y la cocción de los alimentos. La interacción lúdica llevada a cabo en la ruka les facilita a los niños desarrollar un contexto compartido en relación a las acciones e interacciones tomadas de la vida real. Hacer como si “apagara el fuego” agrega un acto simbólico que da cuenta de las experiencias culturales de los niños.

18.5. - Hija hace dormir a hermanita. Guion 11

G11.57.-Hija: ¿Me voy a acostar con mi hermanita?

G11.58.-Dueña de casa y madre: Si hija, usted la va hacer dormir ¿ya?

Del mismo modo el hacerse cargo de la bebe es otra normativa social que se cumple a través del despliegue del contexto compartido.

18.6. - Padre sirve leche a hijo. Guion 11

G11.59.-Dueño de casa y Padre: **Sírvete la leche hijo.** (le sirve una taza de agua a su hijo quien permanece sentado sin moverse como en la cama)

Vemos el desarrollo de una relación amorosa y de cuidados de padre a hijo expresado en el gesto de servirle una taza de leche mientras se preparan para dormir. Posiblemente el padre este representando la calidad de relación del contexto real.

18.7. - Visitas a dormir. Guion 11

G11.60.-Dueña de casa y madre: Visitas. Ahí pueden dormir ustedes dos. Saquen una mantita si quieren, si les da frío en la noche ¿ya?

G11.61.-Visita niño: **Bueno.** (se acomoda como para dormir en un silla a lado de María).

La dueña de casa ejecuta su rol de anfitriona y les procura mantas a las visitas previniéndolas del frío. Las visitas proceden a sentarse en las sillas acomodándose “a dormir”.

18.8. - Objetos en su lugar. Guion 11

G11.63.-Hijo: **Me tomé la leche.** (tira la taza encima la mesa y se vuelve a acostar en las sillas)

G11.64.-Dueña de casa y madre: Así no se tiran las cosas, te dije.(lo reta)

G11.65.-Hijo: Ya, ya. Bueno (apenado)

El hijo luego de beber la leche ha arrojado el vaso lejos siendo reprendido por la madre. Observamos el rostro apenado, cabizbajo del hijo ante la llamada de atención. Nuevamente el contexto compartido deja entrever que los “hijos”, deben someterse a las normas de buena conducta perpetuadas por los “padres”.

18.9.. Esposa manda a marido a dormir. Guion 11

G11.69.-Dueña de casa y madre: Dueño de casa y Padre, **hace como si tú también dormías ¿ya?**

G11.70.-Dueño de casa y Padre: **Bueno, ya. Espera.** (se acerca lentamente al lado de ella con timidez y se sienta cerrando los ojos junto al resto del grupo).

La niña envía al esposo a acostarse señalando que ella continuara con el orden de la casa. El esposo señala que encerrara los animales, dando cuenta con ello del contexto de vida en el campo con sus animales.

18.10.-Relación Padre- hijo. Guion 11-

G11.67.-Hija: Papa, papa terminé mi leche.

G11.68.-Dueño de casa y Padre: **Ya hijo, que bueno.** (se dirige a hijo)

El hijo luego de ser amonestado por la madre busca consuelo en el dialogo con el padre, haciéndole saber que se ha tomado la leche. El padre lo aprueba cambiando la cara de pena por la satisfacción del hijo. Vemos el efecto positivo que provoca una palabra y gesto de aprobación en el niño.

18.11.- Matrimonio duerme. Guion 11

G11.70.-Dueño de casa y Padre: **Bueno, ya. Espera.** (se acerca lentamente al lado de ella con timidez y se sienta cerrando los ojos junto al resto del grupo).

Para cerrar el telón de la noche, falta que el matrimonio se duerma. Es la esposa quien le pide al marido que debe hacer como si durmiera, siendo aceptado, para luego ella, repetir el gesto de cerrar los ojos y dormirse. El intercambio conversacional permite el desarrollo de estas secuencias que representan la continuidad del tiempo.

EPISODIO 19. AMANECER DE UN NUEVO DIA

19.1.- G11.71.-Dueña de casa y madre: **Kiki riki.** (imita sonido de un gallo)

El canto del gallo es el encargado de marcar el amanecer de un nuevo día, interpretado magistralmente por la madre.

19.2.- Levantarse. Guion 11

G11.72.-Dueña de casa: **Parece que me quede dormida. Tengo que llevar a los niños a la escuela.** (se levanta rápidamente de la silla y se acerca al lado de los niños).

Comienza la mañana con sus avatares anunciado por la madre quien señala que se quedó dormida y deberá llevar los hijos a la escuela. La invocación de las clases lleva a la hija a preguntar si puede ir con su hermanita. Este dialogo se produce de manera interactiva con la hija mientras peina su cabello y le dice que ella se hará cargo del bebe. De manera paralela las visitas acuerdan levantarse.

19.3.- Ir a la escuela. Guion 11

G11.73.-Hija: ¿Me voy a la escuela con mi nana?

G11.74.-Dueña de casa y madre: No, no. Déjala aquí. Yo la voy a cuidar. Ya, vamos, vamos. Van a llegar tarde.

G11.75.-Hijo e hija salen corriendo de la ruka rumbo a escuela

G11.77.-Visita niño: ¿**Nos levantamos?** (se dirige a su Visita niña).

Coherente con el orden de los sucesos del contexto compartido, la madre apresura a los hijos para evitar llegar tarde a la escuela. Los niños proceden a salir corriendo de la ruka en dirección a sus clases.

19.4.- Ver los animales por la mañana. Guion 11

G11.76.-Dueño de casa y Padre: **Voy a ver mis animales.** (sale de la ruka)

El dueño de casa en forma de secuencia lógica con el contexto compartido representado sale a ver sus animales de la granja.

19.5. Tomar Desayuno. Guion 11-

G11.78.-Visita niña: **Ya, levantémonos.** (se levantan de las sillas y se acercan a dueña de casa)

G11.79.-Dueña de casa y madre: Lamgen, ¿ya despertó? Tome asiento. Venga, tome asiento. Sentémonos a tomar desayuno. (le acerca sillas y se sientan todos alrededor de la mesa).

El servicio del desayuno invitando a las visitas a compartirlo nos muestra un amplísimo despliegue de sucesos del juego de ficción las visitas sobre la estructura del guion compartido.

EPISODIO 20.-DIALOGOS EN FAMILIA

20.1. - Hijo desobediente. Guion 3

G3.15.-Hijo 1: **Ho, parece que pase a dar vuelta la comida.** (pasa al lado de la cocina con el camión de juguete.)

G3.16.-Madre: Ay, eso está caliente, hay que limpiarlo. Yo me tengo que cambiar de ropa.

G3.21.-Hijo 1: Hooo, parece que di vuelta el café.

G3.22.-Madre: Pero Hijo 1, otra vez diste vuelta el café. Hay que limpiar. Y yo que tengo que ir a cambiarme. (se dirige a un rincón del salón y hace como si se cambiara ropa)

G3.23.-Hijo 1: Ay si! tienes que cambiarte. (la imita burlándose de sus gestos)

El hijo de manera reiterada comete acciones que en plano de la realidad es probable que no los ejecute. Primeramente derrama la comida para luego derramar café. Aunque la madre lo recrimine y lo mande a limpiar no obedece y prosigue con su actitud imitando a la madre quien hace como si se cambara vestuario para esperar a la visita. Pareciera ser que el hijo disfruta de estas acciones en el entendido que es un juego, quizás liberándolo de la constante presión que significa obedecer normas y reglas. La madre por su parte centra su atención en prepararse para recibir a la visita.

20.2. - Confirmación de paternidad. Guion 8

G8.50.-Hija mayor: Papa, papa, papa. (entra corriendo a la ruka y se dirige a Dueño de casa y Padre)

G8.51.-Hijo: El no es tu papa.

G8.52.-Hija mayor: ¿Y quién es entonces? Mira desconcertada a su alrededor

G8.53.-Hijo: Anda a preguntarle a la mama.

G8.54.-Hija mayor: Mama, ¿quién es mi papa?

G8.55.-Dueña de casa y Madre: Es el Dueño de casa y Padre.

La hija entra corriendo a la ruka trayendo un recado para su padre siendo interceptada por el hermano señalándole que él no es su padre. La hija pregunta quién es y el hermano la deriva a la madre. Consultada la madre, esta le confirma el nombre de su padre, volviendo la hija a retomar el dialogo con él indicándole que estuvo con su tío, hermano del padre y lo ha mandado llamar. Vemos que el guion compartido permite invocar a personas de manera implícita así como los roles que estos cumplen. La entrega de mensajes entre las familias usando a los hijos como mediadores es

característico del medio social mapuche, impulsando con ello el rol social del werken, mensajero (a) desde pequeños.

20.3. Secar la loza. Guion 8-

G8.28.-Hijo: Ya pues papa, ayúdame. Esta ordenando los juguetes sobre la mesa

G8.29.-Dueño de casa y Padre: ¿Qué pasa hijo?está trasladando y ordenando unas sillas en otro rincón de la ruka)

G8.30.-Hijo: Ya pues. Ven a ayudarme.

G8.31.-Dueño de casa y Padre: Es que estaba ordenando mi pieza.

La hija ha obedecido a la madre yéndose a jugar al cuarto informando que ha vuelto de ahí. Invoca un lugar. El hijo ha estado preocupado de ayudar en las labores domésticas y se apresta a secar la vajilla preguntando por el lugar adecuado, siendo reafirmada la acción por el padre quien advierte que el hijo ha dejado la llave del grifo abierta y le reclama por ello. La acción de ayudar en las tareas de la casa no inhibe que el padre recrimine al hijo por la acción de no cerrar la llave del agua.

20.4. - Keyuwvn. Salir en ayuda. Guion 8

G8.63.-Hija mayor: Papa, el tío Paulino está en su casa y dijo que tu fueras.

G8.64.-Dueño de casa y Padre: Ha, tengo que ir a ayudarlo

G8.65.-Hijo: Papa, papa, yo te acompaño. (sale corriendo detrás de Dueño de casa y Padre)

G8.66.-Dueño de casa: Tengo que ayudarle a enyugar los bueyes. (salen de la ruka)

Este concepto corresponde al acto de otorgar ayuda a un amigo o familiar de la comunidad quien lo ha solicitado. Según lo señalara la hija, es el hermano de padre

quien lo solicito. La hija a través del guion compartido evoca personas, y lazos familiares cercanos. Del mismo modo esta acción de apoyo en las tareas agrícolas del campo corresponde que sea devuelta en caso la familia que ayudo lo solicite.

20.5. Padre consulta rendimiento escolar. Guion 8-

G8.118.-Dueño de casa y Padre: ¿Cómo te fue en la escuela Hija mayor?

G8.119.-Hija mayor: Papa, papa. Me porté bien hoy día.

El padre indaga información del rendimiento escolar de la hija cuya respuesta es que se portó muy bien. El estímulo a estudiar y responder de manera positiva a las exigencias escolares se observa como parte del tema compartido en el juego de ficción.

20.6. - Reacomodo de roles. Guion 10

G10.49.-Hija: Ya hija. ¿Qué más servimos?

G10.50.-Dueña de casa: Yo soy la mama. (le recuerda en un susurro).

G10.51.-Hija: Ya. Bueno (reasumiendo su rol).

Parte del acomodo del guion compartido tiene que ver con los cambios de roles. La hija en un intento de asumir el rol de madre se dirige en esa línea a la compañera de juego preguntando que cocinaran. La madre no está dispuesta a dejar su rol y le recuerda que ella es la madre siendo reanudado por la hija aun cuando no está de acuerdo. Es probable que la intención de continuar con el guion compartido otorgue esta adaptación y se renuncie a los deseos personales por el objetivo común de seguir jugando.

20.8. G11- Madre confirma paternidad.

G11.24.-Dueña de casa y madre: Hijo, tu anda a ayudarle al papá.

G11.25.-Hijo: ¿Quién es el papa?

G11.26.-Dueña de casa y madre: El dueño de casa es tu papá. Ayúdale a sacar leche.

G11.27.-Hija: El también es mi papa?

G11.28.-Dueña de casa y madre: Si. También es tu papa. (mientras hace como si tomara tecito).

El padre se encuentra ordenando los animales sin interactuar verbalmente mientras la madre envía al hijo a colaborar con su padre. Hijo pregunta quién es su padre, recibiendo como respuesta el nombre de quien ejecuta ese rol en el guion compartido acompañando la afirmación con la orden de ayudar al padre a sacar leche. Este primer intercambio conversacional deja entrever las sutilezas del dialogo frente a una situación compleja tanto en el contexto real como en el juego de ficción y la estrategia usada por la madre es acompañar la afirmación con una orden de acción. Luego la hija pregunta si es también su padre respondiendo afirmativamente la madre mientras impulsa una acción de hacer como si tomara un tecito restándolo con este gesto dramatismo a la interpelación por la paternidad de sus hijos.²

20.9. G16- Madre sale a comprar. Ver machitún

EPISODIO 21.- DIALOGO CON VISITAS.

21.1. Guion 8- Estado de salud personal.

G8.19.-Visita madre: ¿y usted cómo está lamgen?

G8.20.-Dueña de casa y Madre: Bien. ¿Y usted cómo está?

G8.21.-Visita madre: Bien también. ¿Le ayudo? se levanta a coger utensilios de cocina

La interacción verbal producida en el contexto del guion compartido las visitas, se desarrolla con mayor dinamismo, contenido y extensión a partir del guion N-8, en donde podemos observar una estructura de desarrollo temático coherente llevado a cabo entre la visita y dueña de casa. Si viene cierto en las interacciones verbales de los guiones anteriores se aprecia intercambio conversacional, este no contiene.

21.2. -Estado del campo. Guion 10

G10.12.-Hija: ¿Y cómo está su campo?

G10.13.-Visitas: No responden

G10.14.-Dueña de casa: Le están preguntando algo. (se dirige a los niños quienes no responden.)

G10.15.-Visita 1: Bien.

G10.16.-Hija: ¿Cómo están sus animales?

G10.17.-Visita 1: Bien.

Respecto a la secuencia del dialogo vemos un primer intento de la hija por iniciar la conversación con la visita preguntando por el estado en que se encuentra su campo pero no recibe respuesta inmediata siendo esta reiterada por la madre quien de manera más directa le hace la pregunta respondiendo que están bien. Luego le pregunta por los animales señalando la visita que se encuentran bien. Los contenidos del dialogo versan sobre la actividad productiva de la familia la cual se caracteriza por depender de la crianza de animales y/o producción agrícola en baja escala. Sin embargo la visita no logra mantener el desarrollo de la interacción verbal.

21.3. Resultados de la cosecha. Guion 11-

G11.32.-Dueña de casa y madre: **¿Y está bien su siembra lamgen?** (le habla a la visita quien permanece sentada, sin moverse)

G11.33.-Marcos: Bien.

G11.34.-Dueña de casa y madre: Lamgen ¿Están bien sus animales? ¿No ha matado ninguno?

G11.35.-Visita niña. No. Allá hemos estado cosechando.

G11.36.-Dueña de casa y madre: Que bueno. Nosotros también estuvimos cosechando ayer.

G11.37.-Visita: ¿cómo le fue en la cosecha?

G11.38.-Dueña de casa: Nos fue bien con las papas. Sacamos más de 50 kilos.

Vemos en este dialogo los contenidos sobre las siembras y animales. En torno a la pregunta sobre algún sacrificio de animal la visita no solo le da continuidad al dialogo sino también inserta el tema de las cosechas logrando un intercambio conversacional que revela en su contenido que están en proceso de cosechar las papas y las cantidades de sacos recogidas. El hijo quien se encuentra escuchando el dialogo pregunta a madre si ellos sacrificaran algún animal, recibiendo un no como respuesta.

21.4. - Estado de salud de los hijos. Guion 14

G14.11.-Dueña de casa: ¿Cómo están sus hijos?

G14.12.-Visita esposo: No tenemos hijos.

G14.13.-Dueña de casa: Ya pus, si estamos jugando.

G14.14.-Visita esposo: Ha, bueno. Están mal los hijos.

G14.15.-Dueña de casa: ¿Por qué? ¿Qué les pasó?

G14.16.-Visita esposo: Están resfriados. ¿Y tus hijos?

G14.17.-Dueña de casa: Están bien, jugando atrás en el patio. Pasemos para allá, por favor. (invita a visita acercarse a esposos)

En este intercambio conversacional la dueña de casa inicia el dialogo preguntando por el estado de salud de los hijos, indicando la visita que no tiene hijos en actitud de salirse del guion. La dueña de casa usando un tono más suave en la voz le recuerda que están jugando, estimulando a la niña visita a retomar el dialogo. Intercambian información del estado de salud de los hijos haciendo referencia que unos se encuentran resfriados y los otros están jugando en el patio de la casa.

21.5. - Estado de salud de la familia. Guion 14

G14.45.-Dueña de casa: ¿y que cuentan ustedes por allá?

G14.46.-Dueño de casa: Estamos todos bien.

G14.47.-Dueña de casa: ¿Cómo está su mama?

G14.48.-Visita esposo: Está bien.

G14.49.-Dueña de casa: ¿Y su hermanito?

G14.50.-Visita esposo: Está bien también.

G14.51.-Dueña de casa: Ha, que bueno. (Mientras sirve mate a cada uno siguiendo la dirección-n de derecha a izquierda).

G14.52.-Dueño de casa. **Ahora me toca mate a mi** ((esposa le sirve y hace como si tomara))

Observamos aquí un mayor desarrollo del dialogo en cuanto a longitud y contenido. La dueña de casa establece el dialogo con la visita esposo usando como estructura el preguntar por el estado de salud de toda la familia para luego ir definiendo la pregunta por cada uno de sus integrantes empezando por la madre como persona mayor y luego los más pequeños, en este caso el hermanito. La visita responde que todos están bien, siendo celebrado por la dueña de casa que estructura y cierra este intercambio conversacional.

21.6. - Árboles frutales. Guion 16

G16.31.-Dueño de casa: **Acá en esta parte le damos agua a los animales.** (mientras manipula y ordena los animales)

G16.32.-Visita: ¿Que árboles frutales tienen peñi?

G16.33.-Dueño de casa: No tenemos frutas.

El dueño mientras le muestra el campo a visita es consultado por los árboles frutales y aunque responde que no tienen este ejemplo nos ilustra parte de los contenidos del intercambio conversacional que establecen los niños y niñas mapuche en el guion compartido.

EPISODIO 22. INTERACCION ENTRE VISITAS.

22.1. Pedir dinero a madre. Guion 8-

G8.22.-Hijo visita: **mama, voy a la escuela, necesito 500 pesos.** (le pide a Visita madre).

G8.23.-Visita madre: No le responde a hijo visita

En esta petición de dinero explicita que hace el hijo a la madre no hay respuesta verbal.

22.2. -Reasignación de roles. Guion 8

G8.11.-Hijo visita: Yo tengo que ir a la escuela ahora.

G8.12.-Visita madre: ¿No que eras mi esposo?

G8.13.-Hijo visita: No, yo era tu hijo.

G8.14.-Visita madre: Ya, anda a la escuela ahora. (se lo ordena).

Han llegado de visita a la ruka en calidad de esposos, sin embargo el niño al interactuar verbalmente con ella informándole que debe ir a la escuela, la nombra como su madre provocando que la niña le recuerde su rol inicial. El niño no acepta el rol atribuyéndose el de hijo, ante ello la madre reafirma enviándolo a la escuela.

22.3. -Discusión entre madre-hijo visitas. Guion 8

G8.103.-Dueña de casa y Madre: Ya, vamos a servir.

G8.104.-Visita madre: Hijo te voy a quitar eso. Guárdalo (le habla a Hijo visita en tono imperativo

G8.105.-Hijo: Guárdamelo. (le pasa un trompo a cuerda a Hijo para que lo guarde pero saca otro de sus bolsillos)

G8.106.-Visita madre: Pásamelo, pásamelo. (Hijo le pasa el segundo trompo que tenía guardado)

G8.107.-Hija mayor: Tía, mire su hijo. (acusa a Hijo quien ha sacado un tercer trompo entre sus ropas)

G8.108.-Visita madre: **saca eso al tiro nomas. Después vas a jugar. Estamos comiendo en la mesa** (Hijo lo mantiene en las manos haciendo un gesto burlón a Visita madre)

G8.109.-Hijo: **¿Qué como yo?** (Habla con tono burlón a Visita madre)

G8.110.-Visita madre: No me contestes así sino te mando internado un mes a la escuela. Tú ya sabes. (Hijo guarda avergonzado su trompo)

Frente a la petición de la madre de guardar sus juguetes para sentarse a comer, el hijo de manera reiterada va sacando juguetes entre sus bolsillos mientras le responde de manera burlista sus órdenes. Ello provoca el enojo de la madre quien amenaza con enviarlo un mes internado al colegio si continua en esa actitud. El hijo guarda sus juguetes expresando en el rostro y actitud pena por la posibilidad que le plantean. El estilo un tanto autoritario es utilizado por la madre en la relación con su hijo, distinto en actitud a de los otros roles de padres. Ello manifiesta la diversidad en la calidad de relación que se establece en el mundo adulto.

EPISODIO 23. DESPEDIDA DE VISITAS.

23.1.- Despedida de manos. Guion 7

G7. 61.-Visita niña: **Me voy a ir.** (se pone de pie)

G7. 62.-Visita niño: **Yo también.** (reacciona levantándose rápidamente)

G7. 63.-Dueña de casa y madre: **¿Se van a ir de vuelta a su casa?** (hablándole a Visitas)

G7. 64.-Visita niña: **Sí, se está haciendo tarde. Peukayael.** (se despide estrechando la mano a Dueña de casa y a Dueño de casa y Padre)

G7. 65.-Dueño de casa y Padre: Peukayael. Gracias por la visita.

G7. 66.-Visita niña: **Peukayael**. (se despide de dueño de casa y madre)

G7. 67.-Visita niño: **Peukayael peñi** (se despide de dueño de casa y madre)

Las visitas anuncian su retiro del hogar siendo interrogada por la dueña de casa sobre la confirmación de su partida. Visita da como razones el paso del tiempo y que se ha hecho tarde, invocando un extenso lapso de tiempo cronológico hasta el atardecer despidiéndose formalmente de manos tanto del dueño como de la dueña de casa.

23.2. Despedida con un beso. Guion 10

Tanto la hija como la madre se despiden de las visitas gestualizando un beso a la distancia con las manos. Luego ríen divertidas celebrando entre ellas la acción “osada” que se han atrevido a expresar a sus compañeros de juego.

CONCLUSIONES

La representación llevada a cabo por los diversos grupos de juego a través de los guiones compartidos nos demuestra la relevancia que poseen las interacciones sociales, como lo plantea Bruner (1990) quien sostiene la importancia de las interacciones sociales experimentadas y en donde los niños las recogen del mundo adulto.

Una conclusión central a partir de este análisis está en relación a la comprobación que todos estos episodios y sub episodios fueron desplegados manteniendo **el guion** de “**Las Visitas**” como eje central de la estructura organizativa, incorporando los roles sociales, las acciones, interacciones, los objetos y los diálogos.

Como señaláramos en un principio, la elaboración del *Guion Genérico*”, surge a partir de la suma de los diferentes guiones específicos de cada grupo de niños, dando como resultado un guion compuesto por 23 episodios, que sería el guion ideal de “Las

Visitas” en la población de niños estudiados en esta investigación. Dicho guion genérico, o ideal, se inicia con las acciones que dramatizaban las interacciones desde el instante en que la familia prepara el ambiente del hogar para recibir a la visita, y finaliza con la que indican el momento en que la visita se despide.

Recodemos que estos 23 episodios fueron subdivididos, considerando las acciones e interacciones gestuales y verbales de los niños y niñas, y que arrojaron un total de 132 sub episodios específicos, con un resultado final de 679 acciones e interacciones.

Constatamos que, los guiones del juego “Las Visitas” en el contexto socio cultural mapuche, se despliegan en dos sentidos:

1.-Aumentan la cantidad de episodios que componen el guion a medida que aumenta la edad de los jugadores. Cabe señalar que, a mayor edad, los niños también adquieren mayor desarrollo cognitivo y amplían también el conocimiento que poseen del contexto social concreto en el que viven. La mayor cantidad de los episodios estaba referida a dos partes sustanciales del guion. La primera tiene que ver con la acción social y simbólica de anunciar, preparar y servir la comida a las visitas.

De un total de veintitrés (23) episodios, ocho (8) de estos estaban referidos a la comida, con un total de treinta y cuatro (34) sub episodios que dan como resultado ciento sesenta y tres (163) interacciones. Tres (3) de ellos involucraban la acción de servir, invitar y comer con la visita. Mientras que los otros cinco (5) episodios relacionados al mismo eje temático ampliaban la atención a las visitas sacrificando un animal de la familia y cuyos episodios daban cuenta de; matar al animal, recibir la sangre, trocearlo, entregar la carne, cocinarla y finalizar explícitamente el acto. El total de interacciones de estos o episodios dan cuenta de ciento sesenta y tres (163) interacciones verbales, gestuales y sociales.

La segunda parte más extensa del guion tiene que ver con las conversaciones e intercambios con las visitas.

2.-La longitud de los episodios. Luego como consecuencia lógica de lo anteriormente establecido, el episodio que desarrolló mayor cantidad de interacciones fue precisamente el que decía relación con interactuar con las visitas con un total de veintinueve (29) sub episodios y ciento ochenta y un (181) interacciones verbales, gestuales y sociales.

Como conclusión central hay que señalar esta diferencia de edad entre los jugadores en los episodios constituidos básicamente por la interacción social, gestual y verbal con las visitas, que en los guiones con grupos de niños de edad promedio 5.0 años se caracterizaba por acciones más gestuales y socialmente simbólicas y en los de mayor edad incluían interacciones y diálogos más elaborados. Ésta fue una constante en todos los grupos de juego.

Lo que caracteriza de manera notable los episodios relativos a las visitas está en relación a dos particularidades centrales:

La primera dice relación, desde una primera edad, con la preparación y servicio de la comida para luego ir ampliándose al desarrollo del dialogo. Es probable que este paso de las acciones y gestos directos a la representación de conversaciones y diálogos, que involucran también valores, creencias, cosmovisiones y patrones más complejos de conductas, sea un fenómeno que aparecerá en diferentes contextos culturales. Tiene que ver, pensamos, con el aumento de capacidades generales y de conocimientos específicos. Y, por tanto, hay también otra parte de la “explicación” de estos cambios que tiene que ver con las prácticas sociales y las particularidades de cada cultura.

En el caso de los niños mapuche, para poder explicar esa presencia tan abundante de episodios relacionados con la comida, cabe destacar que alimentarse es también un indicador cultural que impregna el lenguaje y está repleto de significados que dan sentido a lo cotidiano.

Como observamos en los guiones de juegos que los niños y niñas representan, el sacrificio de animales, la recepción de la sangre del animal, de la carne desde el esposo

a la esposa o hija, la preparación del alimento por las mujeres, todo conlleva un ritual cultural. Dar y recibir comida indica la disposición de estrechar las relaciones sociales entre las partes así como rechazarla podría provocar la ruptura de las mismas. Estos principios se enuncian en los obsequios cotidianos de comida entre grupos de familias que se visitan y que mantienen lazos de respeto y cooperación.

Este énfasis en los usos de la comida tiene su relación en las prácticas del ámbito doméstico cotidiano y que se traduce en las atenciones que se privilegian a las visitas cuando llegan al hogar. Aun en los momentos habituales de la vida percibimos los mismos significados observados en los contextos rituales.

Conclusión del primer análisis. El juego se estructura en guiones, éstos se hacen más complejos en función de la edad y del número de jugadores que interactúan.

El episodio central de los guiones es la interacción con Las Visitas y, por ello, también el más largo y el más frecuente.

Capítulo 5. Guión el giyatun y guión machitún

GUION 12 GIYATUN y GUION 16 MACHITUN

A continuación analizamos el **guión 12**, de juego de ficción referido al Giyatun, el que en principio el grupo definió como “Las Visitas” pero luego reestructuran el contenido dramatizando un ceremonial comunitario y religioso denominado Giyatun.

GUION N 12: Giyatun

Personajes	Edad promedio:
------------	----------------

Padre y machi	10,3
---------------	------

Madre	6,8
-------	-----

Hija	6,3
------	-----

Hijo	11,8
------	------

La familia compuesta por el padre, la madre, un hijo e hija se encuentra interactuando en la ruka.

G12.1-Preparar comida.

G12.1.-Madre: Hija, vamos a hacer la comida. (Manipula los juguetes sobre la mesa)

G12.2.-Hija: Ya mama, yo hago la ensalada. (coge los alimentos de juguete y los reúne)

G12.2. Sacrificar animal para Giyatun

G12.3.-Padre : Nosotros vamos a matar un animal para ir al giyatun.

G12.4.-Hijo: Ya, matememos una vaca. (saca una figura de vaca sobre la mesa)

G12.5.-Padre: Hijo, tráeme una cuchilla.

G12.6.-Hija: Aquí está la cuchilla. (se acercan con Hijo a mirar el sacrificio del animal)

G12.7.-Padre: Hay que enterrarlo rápido para que no sufra porque es carne para el giyatun.

El grupo de juego ha definido en principio el guion de interacción en familia, sin embargo, durante el transcurso del sacrificio de un animal, el dueño de casa explicita en voz alta que “la carne será para un giyatun”, cambiando así el curso del tema compartido. En relación al sacrificio del animal, el padre agrega más tarde; “*que no sufra porque es carne para el giyatun*”. A través de este comentario el niño está expresando una subjetividad propia del mundo cultural mapuche, que considera primeramente al animal poseedor de un espíritu y que al morir trascenderá a otros espacios como ofrenda a la naturaleza. Por ello los adultos al momento de sacrificarlo le hablan al animal para que muera en paz. Esta percepción simbólica cultural la ha construido el niño en la interacción social con los adultos para luego exteriorizarla y expresarla en el contexto del juego de manera coherente.

G12.3.-Trocear la carne.

G12.8.-Hijo: Yo troceo la carne después. (ofreciendo su ayuda)

G12.9.-Padre: Ya, está listo. Traigan una olla para echar la carne.

G12.10.-Madre: Aquí hay una. (Madre va en búsqueda de una olla de juguete).

Este complejo ceremonial religioso tiene una duración de dos días en su representación pero la preparación del mismo y las acciones que le preceden demandan un intenso trabajo comunitario de todo el grupo familiar para lograr cumplir la meta común. Observamos la actitud colaborativa que muestran hijo e hija

en función de ayudar en el proceso de matar y trocear el animal, probablemente es una muestra de su actitud en el contexto real de preparación de un giyatun.

G12.4. -Traslada mesas al giyatuwe.

G12.11.-Hijo: Tenemos que llevar las mesas y sillas al giyatuwe (preocupado de avanzar en los preparativos).

El hijo toma la iniciativa para reunir mesas y sillas con el objetivo de trasladarlas al espacio del ceremonial. Se denomina giyatuwe al espacio físico en donde se desarrolla el ceremonial de ofrenda y agradecimiento a los espíritus de la naturaleza y a manera de hacer más confortable la estadía de las familias y las respectivas visitas que acuden invitadas a compartir el rito religioso, se desplazan mesones y sillas y todo objeto que preste un apoyo en las acciones de preparar comida y servirla a los invitados.

G12.5. - Reasignación de roles. Machi y Dugumachife

G12.12.-Padre: Yo voy a ser el machi. (ha cogido el kultrun y comienza a tocarlo)

G12.13.-Hijo: Yo te ayudaba entonces. Soy el dugumachife (sale de la ruka a buscar algo mientras Padre machi sigue tocando suavemente)

La persona encargada de dirigir el ceremonial religioso espiritual es el “machi”, quien cumple la función de ser el mediador entre los espíritus de la naturaleza y los habitantes de una comunidad social. El padre, quien se autodefine como machi, coge el objeto cultural que otorga mayor representatividad a este rol, sin dejar de ser jefe de familia y esposo por ser papeles complementarios en el contexto real. La persona encargada de ayudar al machi en sus acciones es el dugumachife, (ayudante del machi) rol asumido por el hijo. Observamos que los niños asumen dos planos sociales a través de la toma de rol, comprenden que no requiere dejar de ser padre o hijo al momento de asumir otro rol social.

G12.6.- Preparar comida giyatun.

G12.14.-Madre: Vamos a hacer muday hija.

G12.15.-Hija: Si, mama. Yo hago el mote y la ensalada.

G12.16.-Padre machi: Hay que llevar la carne también.

G12.17.-Madre: Vamos a ocupar esta olla. (Coge la olla en donde está la carne del animal y la separa del resto).

G12.18.-Hijo: Traje agua para el muday. (Entra con una botella de agua)

G12.19.-Hija: Mama, ¿llevamos los platos y los cuchillos? (dirigiéndose a Madre quien ordena la comida de juguete y lo echa en una bolsa).

G12.20.-Madre: Si hija. No hay que olvidarse del muday y los catutos también.

G12.21.-Hija: Ya los tengo listo todo eso. (ha introducido objetos de juguete en una bolsa)

Observamos en este episodio la coherencia de acción e interacción verbal que representa el grupo de niños en función de cumplir la meta común que se han trazado a través del guion compartido. Ello constata que los niños y niñas son actores sociales que están comprometidos en la construcción de significados culturales desde su primera infancia. Sería un error señalar que las prácticas culturales son ritos de repetición por trasposición generacional de los mayores ya que ello negaría el protagonismo activo que muestran los pequeños en el proceso de reconstrucción y significación de su cosmovisión. El ceremonial del giyatun requiere una diversidad de preparativos entre los que se cuenta los alimentos especiales cuyo conocimiento expresan madre e hija.

G12.7.- Salida a giyatun

G12.22.-Padre machi: Ya vamos entonces. (comienza a tocar el kultrun y sale fuera de la ruka. El resto llevan sus bolsas, ollas, botellas en mano y lo sigue)

G12.8.- Llegada al rewe.

G12.23.-Hijo y dugumachife: Aquí está el rewe. ((indica un árbol que se encuentra cercano a la ruka)

Las herramientas protocolares más usados por el machi son el *kultrun* (tambor ritual), que simboliza el cosmos espacial y temporal del mundo mapuche, y el *rewe* (altar con forma antropomorfa tallado en madera nativa) que le permite al machi ascender y comunicarse con entes espirituales en otras dimensiones. El rewe y el kultrun pueden considerarse símbolos culturales que identifican a la persona que los usa como machi; El rewe, simbólicamente, es el lugar donde habitan los espíritus protectores cuya forma, tamaño y el número de escalones varía según cada machi. El dugumachife ha simbolizado un árbol existente en las afueras de la ruka como el altar (rewe) contando con la aprobación del grupo y que se expresa al darle continuidad al guion por constituir la simbolización un acto coherente al contexto socio cultural real.

G12.9.-Ceremonia inicial.

G12.24.-Padre machi: Mari mari mapu. (sin dejar de tocar, levanta el kultrun sobre su cabeza y comienza a bailar lentamente).

G12.25.-Hijo y dugumachife : Ya, ya, ya. (emite el saludo característico al inicio tradicional de una ceremonia mapuche)

G12.26.-Madre: Bailemos. (se dirige a la hija. Coge una rama de un árbol y comienza a bailar siguiendo el ritmo del kultrun mientras mueve rítmicamente las ramas en sus manos)

G12.27.-Hija: Ya. (deja los juguetes en el suelo, corta una rama de un árbol y comienza a bailar al lado de Madre moviéndose de un costado a otro)

G12.28.- Padre machi: **Ñam, ñam, ñam, ñam.** (gesticula monosílabos como si estuviera en trance)

G12.29.-Madre: Tiene que echar muday al rewe. (orientando al machi)

G12.30.-Hija: Tiene que hablar mapudugun. (aconseja)

G12.31.-Padre machi: **Ya, ya, ya.** (toca más fuerte el kultrun para luego terminar bajando la voz más tenuemente).

G12.32.-Hijo y dugumachife: Terminamos la primera parte. Ahora hay que ir a comer. (usa un tono de mando)

Observamos que los niños “se trasladan” al exterior de la ruka dirigidos por el machi. El dugumachife localiza un árbol cercano y lo denomina “rewe”, constituyéndose por acuerdo consensual del grupo en el espacio del ceremonial. El machi inicia con el saludo tradicional consistente en un grito de saludo efectuado para convocar a los espíritus que habitan en el rewe. Al ritmo de la melodía que emite el kultrun, madre e hija comienzan a bailar rítmicamente cogiendo una rama en sus manos. Los niños están interactuando gestualmente conforme lo exige el protocolo ceremonial de un giyatun, constatando con ello que a su corta edad poseen la información de las acciones e interacciones que demanda el contexto religioso dramatizado.

Luego observamos las aportaciones que efectúan cada uno de ellos, a través de una interacción verbal, con el objetivo de construir en conjunto un contexto que otorgue mayor representatividad al ceremonial. Una de ellas indica; *“Tiene que echar muday al rewe” o bien; “Tiene que hablar mapudugun”*.

Estas aportaciones constituyen la información que cada uno de ellos ha recogido a través de la observación en el contexto real y luego las suministra al grupo generando con ello una construcción colectiva del acto ceremonial. Vemos así el rol del individuo

en la cultura, observamos cómo participa del proceso de creación y re-creación de símbolos culturales y en la influencia mutua de símbolos culturales y personales.

G12.10- Atender al machi y al dugumachife

G12.33.-Padre machi: Ya. Todo salió bien. Ahora comeremos y después seguimos.

(coge un vaso y hace como si vertiera agua a la tierra y luego como si bebiera)

G12.34.-Madre: Sírvasse machi. (le sirve un plato a Padre machi)

G12.35.-Hija: Sírvasse. (le sirve un plato a Hijo y dugumachife).

G12.36.-Padre machi: Ya, sigamos. (Coge el kultrun y retoma el sonido mientras el resto lo sigue).

Luego de un primer acto y bajo la dirección del machi, secundado por el dugumachife, el grupo de niños procede a descansar. Esta pausa es usada para servir refrescos naturales, comida y revisar y organizar de mejor manera el segundo acto del ceremonial. La comida constituye, como en toda actividad social mapuche, un elemento de trascendencia cultural ya que está ligado tanto al hecho de ofrendarla los espíritus protectores ancestrales mapuche así como atender a quienes participan del ceremonial. La madre e hija, en su rol de abastecedoras de alimentos se encargan de cumplir su rol y atienden al machi y al dugumachife según la lógica de acción socio cultural mapuche en el contexto real. Luego de cumplir con el descanso, el machi invita a realizar la segunda parte del ceremonial.

G12.11.- Instalar Objetos en el rewe

G12.37.-Hijo y dugumachife: Hay que tener animales en el rewe! (vuelve a entrar a la ruka y coge una vaca, una gallina y una oveja y las instala a los pies del árbol en la entrada)

G12.38.-Padre machi: Ya, ya, ya. (Levanta la voz fuertemente y el grupo lo sigue en su tono emulando el saludo inicial de un ceremonial).

El rewe, al constituirse en el espacio central por excelencia en el giyatun, representa la unidad central de concentración de energías positivas que luego son transmitidas a quienes participan en el evento. Los protagonistas bailan en círculos alrededor del rewe simbolizando con ello el movimiento natural de traslación que realiza la tierra alrededor del sol y sobre su propio eje en dirección derecha a izquierda.

Los niños ejecutan este movimiento conjuntamente agregando animales al rewe, por el dugumachife, quien ha instalado una vaca, gallina y oveja al igual que en el contexto real. Los animales representan la abundancia de comida para las familias y cada una de ellas involucra una relación con el medio natural en donde habitan.

G12.12.- Predicciones. Zugun

G12.39.-Hijo y dugumachife: Ahora tienes que decir un mensaje pu. (le habla al machi interpeándolo)

G12.40.-Padre machi: ¿y qué digo? (sin dejar de tocar el kultrun)

G12.41.-Hijo: ¿Qué va a pasar después?

G12.42.-Padre machi: No hay que usar ropa roja. (mientras toca kultrun)

G12.43.-Hijo: Dice que no hay que usar ropa roja. (se dirige a las niñas)

G12.44.-Padre machi: No hay que entrar los autos al giyatuwe. (mientras habla sigue tocando el kultrun)

G12.45.-Hijo: No hay que entrar con nada al giyatuwe. (se dirige a las niñas, quienes mientras bailan con sus ramas en las manos, escuchan muy atentas y se miran entre sí asintiendo con la cabeza).

Uno de los objetivos centrales del giyatun es conectarse con los espíritus protectores del territorio en que las familias habitan, siendo el machi el mediador entre estos espíritus y la gente. Generalmente el machi entra en trance y emite un mensaje, consejos, información preventiva, peticiones, o emite juicios respecto al actuar de las personas. El dugumachife, en su rol fiscalizador por el buen desarrollo del ceremonial interpela al machi que debe entregar un “zugun” (mensaje), sin embargo éste manifiesta que no sabe qué decir.

A manera de no contrarrestar el despliegue del ceremonial el dugumachife le aconseja qué decir, siendo asumido por el machi y permitiendo darle continuidad al guion. El machi opta por entregar mensajes de carácter normativo señalando lo que “no deben hacer”, reglas que en el contexto real son emitidas en la lengua mapuche y el dugumachife es quien las repite a la multitud que se congrega en torno al machi en estado de trance. Por lo que su voz generalmente en estas situaciones es imperceptible. De ello se explica que el dugumachife repita las mismas frases señaladas por el machi pero en español.

G12.13.- Finaliza ceremonia.

G12.46.-Padre machi: ya,ya,ya. (eleva el toque del kultrun para luego bajar lentamente el tono y terminar de tocar. Deja el kultrun a los pies del árbol y entra a la ruka).

G12.47.-Hijo: Los animales se quedan ahí y cuando terminemos todos los sacamos. (hace como si le hablara a mucha gente)

G12 .14.- Servir comida en giyatun

G12.48.-Madre: Ya hija, ayúdeme a servir catuto, mote y muday. (Le habla a la hija quien ya se encuentra preparando los platos con comida)

G12.49.-Padre machi: Ya, comamos asado ahora. Terminamos y salió todo bien. (Se sientan con Hijo mientras la Madre e Hija sirven platos de comida).

El grupo de niños ha sido capaz de reconstruir de manera conjunta y colaborativa secuencias de acciones e interacciones verbales y gestuales que caracterizan el ceremonial socio religioso y ancestral denominado giyatun. Manifiestan su conocimientos de un evento socio cultural asumiendo y protagonizando roles sociales y culturales diversos con la meta común de construir significados culturales.

GUION 16.- MACHITUN

Personajes	Edad Promedio 12.0 años
Padre	14.0
Madre	11.2
Hija	10.10
Visita amigo	11.11
Machi	13.6
Amigo ayudante machi	

En este guion el grupo de juego despliega en una primera instancia el guion de las visitas, pero luego desarrolla el ceremonial del machitun que constituye en sí un evento destinado a equilibrar la salud de las personas, particularmente a través de la dirección y mediación de un actor central en el ceremonial que es un machi, (autoridad espiritual). Analizamos a continuación este guion de forma integra a modos de otorgar una mayor comprensión del contexto socio cultural en el cual se desarrolla y que está representado en este guion de manera magistral por el grupo de juego.

G16.1. Visita golpea la puerta.

G16.1.-Visita: (Llega de visita un amigo del padre, quien golpea la puerta de la ruka esperando a ser recibido por la familia).

G16.2- Hija sale a recibir visita

G16.1.-Visita: Toca la puerta de la ruka durante un largo rato esperando que lo escuchen.

G16.2.-Hija: Adelante, pase. (lo sale a recibir y lo lleva de un brazo al interior de la ruka)

En este episodio observamos acciones e interacciones comunes a los otros guiones en relación a la recepción y saludo de la visita. Observamos que la visita permaneció de forma prolongada llamando a la puerta de la ruka, mientras el grupo ultimaba detalles del guion y no lo escuchaba, sin embargo el niño respetó la norma de no entrar hasta ser recibido por un integrante de la familia, en este caso la hija.

G16.3-Invitan a pasar a visita.

G16.2.-Hija: Adelante, pase. (lo sale a recibir y lo lleva de un brazo al interior de la ruka)

G16.3.-Dueña de casa: Hija, ¿quién es hija?

G16.4.-Hija: Mama, ha llegado Jesús (Visita.)

G16.5.-Dueña de casa: Haa, Jesús el Mesías. (todos ríen)

G16.6.-Hija: Ven mama. (Dueña de casa se encuentra ordenando la cocina con los juguetes y se acerca).

G16.4-Saludos a visita.

G16.7.-Dueña de casa: Mari mari lamgen. (le estrecha la mano) **Salude pu' hija** (dirigiéndose a Cecilia)

G16.8.-Hija: Mari mari. (le estrecha la mano)

G16.9.-Dueña de casa: Salude a su amigo. (dirigiéndose al marido)

G16.10.-Dueño de casa: Mari mari peñi. (le estrecha la mano)

G16.11.-Dueña de casa: ¿y el abrazo a su peñi?

G16.12.-Dueño de casa: haa. (Se mantiene indeciso y no lo ejecuta).

Nos llamo la atención, primeramente, el uso del humor que expresa la dueña de casa al relacionar el nombre de la visita con “Jesús, el mesías” provocando la risa del grupo pero sin un ánimo de menoscabo sino mas bien aplicado en un grado justo que promueve alegría, risa, relax al contexto del juego. Creemos que ello muestra una característica que se repite en varios guiones del juego “Las Visitas” y tiene que ver con un rol social existente en la cultura mapuche denominado “ayekafe”; persona que cumple la misión de provocar alegría, humor, risas en eventos sociales, religiosos y hasta en funerales permitiendo con ello distender la rigidez del momento propiciando el humor.

Luego observamos a través de las acciones interacciones gestuales y verbales de la dueña de casa de manera mucho más explícita que en los guiones anteriores, su rol como orientadora de la familia. La madre en la familia mapuche es un pilar fundamental en la crianza, formación y aprendizaje socio cultural de los hijos así como en la orientación y supervisión de las interacciones sociales del grupo familiar. La vemos aquí dirigir los saludos entre visita y dueño de casa, para luego sugerirles un paseo por el campo.

G16.5-Recorrer el campo.

G16.13.-Dueña de casa: Porque no lo llevas a visitar el campo mejor.

G16.14.-Hija: Si papa, mientras tanto nosotras preparamos la comida. (mientras manipula los juguetes)

G16.15.-Dueño de casa: Ya, vamos a ver el campo Visita. (se dirigen a la salida de la ruka)

G16.16.-Dueña de casa: Noo, me refiero a tu campo que tienes ahí. (señala los animales de juguetes dispuestos en un corral sobre la mesa)

G16.17.-Dueño de casa: Ba! Bueno. Este es mi campo. (le muestra el corral y los animales a Visita)

En este episodio vemos a madre-hija en una diada que se ha venido expresando en los diversos guiones. Ello nos refuerza el rol de educadora que cumple la madre a través de la interacción cotidiana y que se expresa en guion del juego.

G16.6- Mostrar animales a visita.

G16.18.-Dueño de casa: Estos son mis animales peñi. Esta es la vaca lechera que tenemos. A esta otra se le murió su cría al nacer. Este es el bosque que tenemos para pastar. (mientras le habla manipula los animales, el corral, los árboles de juguete).

G16.7 Preparar comida.

G16.19.-Dueña de casa: Ya hija preparemos la comida (mientras dispone los utensilios de cocina)

G16.20.-Hija: Mama, yo voy a preparar una pizza.

G16.21.-Dueña de casa: Este sartén lo vamos a usar para freír. ¿Hago la pizza yo hija?

Nuevamente vemos que el área de mayor interacción entre madre e hija se desarrolla en el ámbito de preparar alimentos, un acto de enorme relevancia en la cultura mapuche y que está bajo la responsabilidad de las mujeres. Sin duda madre e hija están interactuando conforme al contexto real de los adultos.

G16.8-Hermanita está llorando.

G16.22.-Hija: Mama, está llorando el bebe, tiene hambre. (Se dirige a un rincón de la ruka y coge en brazos una muñeca)

G16.23.-Dueña de casa: Anda a ver a tu hermanito hija.

G16.24.-Dueño de casa: Esta gallina aquí pone los huevos. (muestra un gallo de juguete. Ríen por la broma).

G16.25.-Hija: La bebe está soñando algo. (vuelve con la muñeca en brazos meciéndola suavemente)

G16.26.-Dueña de casa: ¿Qué estaba soñando hija? (mientras hace como si se quemara los dedos con el fuego)

G16.27.-Hija: No sé. Despierta asustada. (Mece a la muñeca en sus brazos mientras cocina).

En esta interacción observamos la aplicación de un sistema de diagnóstico cultural respecto al estado de salud del bebe de la familia. La hija mayor señala que el bebe está llorando y acude a consolarlo por petición de la madre. Al cogerla en brazos destaca que “estaba soñando algo” para luego agregar que “despertó asustada”. El código cultural que se establece entre madre-hija está en relación a asociar un mal dormir del bebe a un desequilibrio corporal y / psicológico.

Los términos salud / enfermedad enmarcado en el sistema de salud mapuche comprende un conjunto integrado de ideas, conceptos y procedimientos relativos a las enfermedades físicas, mentales o sociales. Habitualmente la familia mapuche percibe energías negativas desestabilizadoras que desequilibran la salud e integridad física y psicológica. Observamos en este episodio una lógica de pensamiento cultural respecto al compartir signos como “el mal dormir del bebe”, que determinan un mal estado de salud. Ambas niñas comparten estos códigos culturales y a través de la interacción lingüística y social la despliegan en el juego de ficción.

G16.9.- Dialogo con visita.

G16.31.-Dueño de casa: Acá en esta parte le damos agua a los animales. (mientras manipula y ordena los animales)

G16.32.-Visita: ¿Que árboles frutales tienen peñi?

G16.33.-Dueño de casa: No tenemos frutas.

Observamos una interacción verbal entre dueña de casa y visita en torno al contexto medio ambiental que posee el campo en donde habitan, ello da cuenta del contexto en que ambos niños desarrollan su proceso de vida en el contexto real.

G16.10.- Preparar comida.

G16.28.-Dueña de casa: Hija, vamos a preparar unas hamburguesas.

G16.29.-Hija: Mama, preparemos pescado con salchichas.

G16.30.-Dueña de casa: ¿Cuántas salchichas le damos a cada uno? (mientras prepara los platos)

G16.11.- Invitar a comer .

G16.34.-Hija: Papa, ven a comer. (levanta la voz como si estuvieran lejos)

G16.35.-Dueño de casa: Vamos peñi. (invitándolo y sobando sus manos contento)

G16.36.-Visita: Vamos nomas. (se dirigen a la otra esquina de la mesa donde las niñas)

G16.37.-Dueño de casa: Llegamos. (se sientan alrededor de mesa)

G16.38.-Dueña de casa: Sírvese (le sirve un plato con comida a Visita)

G16.39.-Hija: Toma papá. (le sirve un plato con comida a Dueño de casa).

La preparación de comida adquiere mayor relevancia en la familia cuando se debe atender a la visita. Madre e hija llegan a acuerdo en la preparación del menú, mientras el dueño de casa y visita interactúan con los animales de juguete en un rincón de la

ruka. La hija es la encargada de avisar al padre de la comida y vemos que también es ella quien se preocupa de atender al padre en forma especial. Esta relación diádica entre hija padre nos muestra la ampliación de la interacción social y afectiva entre hija y progenitor, dando lugar a la construcción y aprendizaje de otro tipo de relación familiar que no se limita e exclusivamente a la paridad de género; madre hija versus padre hijo.

G16.12.- Sirven comida de mala forma.

G16.40.-Dueña de casa: *Sírvase.* (le levanta la voz groseramente mientras le sirve un plato a Visita)

G16.41.-Visita: *Mejor me voy.* (se pone de pie)

G16.42.-Dueña de casa: Porque se va a ir, ¿vio una mala cara?

G16.43.-Visita: *Mmm.* (se mantiene indeciso)

G16.44.-Dueño de casa: ¿Por qué se va a ir peñi? (manifestando preocupación por visita)

G16.45.-Dueña de casa: Por favor no se vaya, le prometemos que lo atendemos bien. (le toca el brazo)

G16.46.-Visita: (hace ademán de irse)

G16.47.-Dueña de casa: *Pero sírvase la comida primero.* Le acerca suavemente el plato a visita

G16.48.-Visita: Vuelve a asentarse frente al plato servido.

G16.49.-Dueña de casa: *Discúlpeme por favor.* (le estrecha la mano)

G16.50.-Dueño de casa: **Sírvase peñi.** (le acerca el plato usando tono afectuoso)

G16.51.-Dueña de casa: **Se sirve un tecito.** (le sirve agua en una tacita con una tetera de juguete).

En el siguiente episodio la dueña de casa muestra un exabrupto a visita al momento de servirle la comida, dando lugar a una interacción de negociación para lograr que la visita no se retire molesta de la mesa.

G16.13.- Visita se atraganta.

G16.52.-Visita: (comienza a toser fuertemente como si se atragantara con la comida)

G16.53.-Dueña de casa: **Hija, hija, trae agua.** (mientras le golpea la espalda a Visita)

G16.54.-Hija: **Tome, aquí tiene.** (le tira agua en la cara con la tacita de juguete. Todos ríen).

Nuevamente vemos la aplicación del humor destinada a relajar el momento, que en este caso era de alto nivel conflictivo tanto por la actitud grosera de dueña de casa así como por la falta de aire que vivía la visita al atragantarse con la comida. Todos celebran la acción de la hija dando lugar a la continuidad del juego.

G16.14.- Reasignación de rol de machi.

En ese momento entra un compañero a la ruka quien quiere integrarse al juego

G16.55.-Dueña de casa: *No, ándate. Estamos jugando nosotros, tú quedaste fuera.

G16.56.-Dueño de casa: *No, que él era el médico que venía a ayudar a Visita.

G16.57.-Dueña de casa: Ha, ya, si. Que él era el machi. Ya, ven nomas, entra.

G16.58.-Machi: **Traigo remedio.** (entra con una botella con agua).

Esta adaptación de personaje y roles en el juego, conseguida por consenso colectivo, da lugar a una nueva dinámica al guion, complejizándolo en su interpretación y significancia. El dueño de casa sugiere que sea el médico a propósito de la falta de aire de la visita y dueña de casa lo adapta al rol de machi, quien cumple la función de sanar enfermedades.

G16.15.- Bebe enfermo.

G16.59.-Hija: Mama, la guagua (bebe) está llorando. (la mece en brazos como para calmarla)

G16.60.-Dueña de casa: Machi, mi guagua se ha enfermado, por favor ayúdeme. (toma la muñeca en brazos y la mueve como para reanimarla de un desmayo)

G16.61.-Machi: Pásemela. (coge la muñeca y la deja sobre la mesa y la tapa con unas hojas.

De manera consecutiva a la incorporación del machi al guion del juego, la hija invoca el llanto del bebe como signo de una enfermedad, siendo interpretado del mismo modo por la madre quien le pide al machi que la vea.

G16.16.-- Machitun para bebe.

En la concepción mapuche, la enfermedad es producida por la acción de algún wekufe (fuerza externa) o por el incumplimiento de alguna norma religiosa que es castigada por espíritus. Los machis adquieren control sobre la enfermedad a través del uso de símbolos y la realización de rituales culturalmente significativos, que provocan la restitución del equilibrio perdido, mejorando al paciente. Así establecen nuevamente el orden y el equilibrio en la familia y por ende en la comunidad. Para esto se requieren ciertas cualidades personales especiales: las/los machis deben ser fuertes física y espiritualmente para sobrevivir ataques sobrenaturales, deben tener fe en los

símbolos culturales mapuches y en su propia habilidad para usarlos para mejorar a otros.

G16.62.-Dueño de casa: Tome, aquí tiene más remedios. (ha salido a buscar hojas y se las entrega)

G16.63.-Dueña de casa: Ya pues machi hable un poco de mapudugun siquiera, para que se mejore la guagua.

G16.63.-Machi: No. No sé. (todos ríen).

Recordamos que para Vygotsky, la mediación, ya sea a través de las herramientas como a través de los signos, es de naturaleza social. Esto significa que los otros moldean, transmiten, dejan su huella en el niño a través de los signos. En definitiva, los sistemas de signos son ; *«sistemas arbitrarios y convencionales, únicamente pueden ser adquiridos en situaciones de interacción social»* (citado por Vila, *ibid.*, p. 101).

El signo por excelencia es la palabra, según Vygotsky, y es a través de este ejemplo que otorgan los niños del guion compartido, como mejor expresan la relevancia que adquiere la expresión del mapudugun, idioma mapuche, para mediar en el contexto socio cultural determinado. La ausencia de la lengua, en el caso de los niños del guion, vendría a cerrar la posibilidad de mediación semiótica que se ejecuta en un machitun (ceremonia de sanación) para equilibrar la salud del enfermo.

Uso de Objetos: Kultrun

G16.64.-Dueña de casa: Hija, trae el kultrun, rápido. (usa un tono de afligida)

G16.65.-Dueño de casa. Ya, toca el kultrun pu'. (en tono de reproche)

G16.66.-Machi: Ya. (Coge el kultrun y comienza a tocarlo suavemente mientras ríe)

G16.67.-Dueño de casa: No te rías pu'.

La reproducción del conocimiento cultural se da mediante la transmisión de información a través de la práctica social y la incorporación, organización y elaboración de esta información por los nuevos integrantes del grupo social. La dramatización que pretenden representar los niños de este grupo se ve coartada por la falencia del idioma fundamentalmente y luego por la falta de prolijidad del machi para desplegar las acciones e interacciones con los objetos culturales que cumplen la función de mediadores culturales entre el machi y las fuerzas espirituales.

G16.17.- Lawen. Hierbas Medicinales

G16.68.-Hija: Venga machi más cerca del enfermo.

G16.69.-Dueña de casa: ¿Qué más va a necesitar señor machi?

G16.70.-Dueño de casa: ¿Qué más? ¿Alguna hierba?, ¿hojas de maqui?

G16.71.-Machi: Si, traiga trafe, esteee., ¿Cómo se llama ese remedio?

G16.72.-Dueño de casa: Trafentu lawen

G16.73.-Machi: Si, ese. Trafentu lawen. (Mientras toca kultrun golpea suavemente la cabeza a hija mientras ríe)

Debemos entender que la cosmovisión mapuche es una compleja red de interpretaciones individuales construidas sobre una visión general aceptada por toda la comunidad, y que se expresa en ceremonias culturalmente significativas, como es el machitún. En este ceremonial el uso de hierbas con propiedades curativas son esenciales para llegar a buen término en la salud del paciente. Cada uno de los participantes está aportando con su conocimiento del tema llevando a cabo una colaboración constante con el machi. El “trafentu lawen” corresponde a una hierba medicinal que tiene la propiedad de purificar el organismo físico del enfermo y se aplica sobre el cuerpo con masajes como especie de antiséptico.

G16.18.-Aguardiente.

G16.73.-Dueño de casa: También hay que traer aguardiente cabros. (grita hacia el grupo familiar pidiéndola)

G16.74.-Machi: Si, aguardiente. (reafirmando)

G16.75.-Dueña de casa: Tome machi, le traje remedio y aguardiente. le pasa una botella con agua y unas ramas. Dueño de casa: **Tome machi, un cigarrillo para que limpie con el humo.** (le pasa una trocito de astilla)

El aguardiente es usado para limpiar y desinfectar de energías negativas el espacio físico y medio ambiental en el que se encuentra encerrado el enfermo, enclaustrándolo en una especie de círculo negativo. Del mismo modo a través del humo del cigarro que se arroja sobre el rostro y cuerpo permite orientar las energías positivas que sustenta el machi hacia el cuerpo del enfermo para producir un estado de bienestar mayor. Los niños simbolizan estas herramientas medicinales usando distintos objetos para significarlos. Una botella con agua es el aguardiente, un trozo de astilla recogido del suelo es el cigarro, unas ramas de árbol son las hierbas medicinales. La conceptualización cultural es compartida y consensuada socialmente por el grupo de juego de ficción.

G16.19.- Sacrificio de ave.

G16.76.-Dueña de casa: Machi hay que tirarle el cogote a la gallina también. (le pasa una gallina a Machi)

G16.77.-Machi: Ya, Si. (toma la gallina y hace como si le tirara el cuello. Todos ríen)

G16.78.-Dueña de casa: Estrujémosle la sangre. (hace como si dejara caer la sangre de la gallina en un plato)

G16.79.-Dueño de casa: Échele más lawen peñi. (Le pasa más hierbas al machi)

G16.80.-Dueña de casa: Pero hable algo pu'. Como un machi no va a saber hablar mapudugun. (en tono de reproche)

G16.81.-Dueño de casa: Haga giyatu siquiera. Use el cigarro.

G16.82.-Machi: Recoge el cigarro caído al suelo y hace como si fumara y le sopla el humo hacia la muñeca acostada sobre la mesa)

La relación recíproca entre los símbolos culturales y el individuo que los interpreta es más clara y significativa en el caso de las machis. Son estos tipos de ceremonias las que le otorgan sentido propio a los elementos culturales que se existen en el universo mapuche, incorporándolos a su cosmovisión. Estos conceptos y símbolos se hacen culturalmente aceptables y se generalizan en la medida que los machis las emplean en sus rituales y comprueban su eficacia y utilidad en el contexto sociocultural.

G16.20.- Servir comida machi.

G16.83.-Machi: Ya, terminamos (deja de tocar el kultrun)

G16.84.-Dueña de casa: Prepárale comida al machi hija.

G16.85.-Cecilia: Ya mama. (dispone un plato y se lo entrega al machi).

G16.86.-Dueña de casa: Porque no van a comprar algo para acompañar el asado. Vayan a comprar una bebida. (se dirige a Dueño de casa y Visita quienes salen de la ruka)

Una vez finalizado el ceremonial de sanación con el apoyo y colaboración colectiva de todos los asistentes, se procede a atender tanto al machi como a las personas que han

llegado a prestar sus servicios de apoyo en las distintas tareas que un ceremonial de esta envergadura requiere.

G16.21.-Padre se emborracha con visita.

G16.87.- Hija: ¿Adonde fue mi papá que no llega?

G16.88.-Dueña de casa: Lo voy a ver. Capaz que se haya quedado bebiendo y no va llegar nunca. Quédate con el machi hija, voy a ir a verlo. (sale)

G16.89.-Dueña de casa: Pero cómo se les ocurre hacerme esto. Los mandé a comprar y miren como llegan

(trae del brazo a Dueño de casa y a Visita quienes entran simulando estar borrachos y tambaleándose)

G16.90.-Machi: ¿Qué les pasó? (sigue tocando el kultrun y ríen)

G16.22.-Machitun para marido.

G16.91.-Dueña de casa: Discúlpeme señor machi. ¿Usted podría hacerle algún sahumero para que se les pase lo borrachera?

G16.92.-Machi: Bueno.Ya, ya.(Se acerca a Dueño de casa y le toca kultrun sobre su cabeza mientras este simula dormir afirmada en la mesa)

G16.23.- Machitun para visita.

G16.93.-Dueña de casa: A la visita también hágale

G16.94.-Machi: Ya, ya. (Se dirige hacia Visita y repite lo mismo mientras todos ríen)

El dueño de casa ha salido a comprar enviado por la dueña de casa y al rato ha vuelto embriagado con la visita. Haciendo uso del sentido del humor que ha caracterizado a la

dueña de casa, le solicita al machi que le realice un machitun al esposo y visita a objeto de despejar la borrachera. Esta situación de jocosidad creada en el juego permite observar por un lado la risa y el humor y como estrategia de relajación social en el contexto compartido como también otorgarle una perspectiva aun más lúdica a la representación de un ceremonial religioso que en su contexto no permitiría interacciones de esta estilo. El guion del juego les otorga esta posibilidad a los niños creando un clima placentero y relajante.

G16.24.-Hija atiende al padre.

G16.95.-Dueña de casa: Hija, prepárale un café bien cargado a tu papa para que se le pase la borrachera.

G16.96.-Cecilia: Ya, tome Papá, sírvase. Ahí tiene (le sirve agua en una taza)

G16.97.-Dueño de casa. Tome peñi, sírvase chichita. (Se levanta toma la taza y se la sirve a Visita).

Observamos los cuidados en alimentación que prodiga la hija al padre asumiendo su rol de abastecedora de alimentos.

G16.25.-Madre sale a comprar.

G16.98.-Dueña de casa: Hija, vamos a comprar las dos, acompáñeme

G16.99.-Cecilia: No mama. Me quedo a atender a mi papa y al machi.

G16.100.-Dueña de casa. Ya bueno, voy sola. (sale)

G16.101.-Dueño de casa: Tome machi, sírvase. (le pasa un sándwich de juguete al machi y este hace como si comiera).

Una vez concluido el ceremonial la familia se relaja y al parecer esta etapa está asociada a la ingesta de alcohol, situación que en otros guiones también se ha expresado. La dueña de casa invita a la hija a ir de compras pero ella expresa su opción de quedarse con el padre para cuidarlo y atenderlo.

G16.26.-Machitun para la ruka. Limpiar la casa

G16.102.-Dueña de casa: Machi. Porque no hace un sahumerio a la ruka. Por favor (vuelve a entrar a ruka)

G16.103.-Machi: Como usted diga señora. Voy a ir y echar sus demonios. (sale de la ruka tocando el kultrun)

G16.104.-Dueña de casa: Limpie todo nomás.

G16.105.-Machi: Peñi, ayúdame. Voy a limpiar la ruka (se dirige a otro compañero que estaba afuera en el patio, cercano a la ruka)

G16.106.-Ayudante: Bueno. (coge y corta unas ramas de un árbol y sigue tras el machi quien está dando vueltas alrededor de la ruka tocando el kultrun y cantando)

G16.107.-Machi: Ya, ya, ya. (grita los sonidos característicos de ceremonia machitún al igual que ayudante).

G16.108.-Dueña de casa: Que se vaya todo lo malo. Que estemos todos bien. (grita desde adentro de la ruka al igual que la hija y el dueño de casa)

G16.109.-Machi: Ya, ya, ya (finaliza la vuelta a la casa frente a un árbol que se encuentra al lado de la entrada y levanta el kultrun sin dejar de tocarlo)

G16.110.-Dueña de casa: Fuera el demonio fuera!!. (grita desde adentro).

La dueña de casa, deja entrever su absoluto conocimiento y manejo de este tipo de ceremonias e invoca explícitamente la petición al machi para que lleve a cabo una limpieza de energías al hogar con el objetivo de garantizar que no estará enfrentada a estas fuerzas negativas que podrían enfermar, tanto a ella como a su familia, petición a la que el machi accede y le pide ayuda a un nuevo integrante quien se adhiere al juego.

G16.27.-Finaliza machitún.

G16.111.-Machi: Ya. Se fueron todos los demonios de Dueña de casa. (habla mientras ingresa a la ruka seguido por ayudante. Todos ríen por su frase.)

La experiencia en estos contextos socio culturales de los niños y niñas desde el plano real de los adultos ha otorgado la posibilidad de representar los episodios constitutivos del ceremonial del machitun. Cada uno de ellos ha aportado elementos fundamentales que integran y componen la estructura de este ceremonial . Observamos que el rol más significativo en este ceremonial lo constituye el machi, quien a pesar de no contar con el signo de mayor capacidad de mediación y que es el idioma mapudugun, es apoyado por sus pares en el proceso, recibiendo estímulos y herramientas simbólicas tales como; las hierbas, el aguardiente, el cigarro.

Observamos la actitud colaborativa del grupo de juego para desplegar este tipo de ceremonial que se sustenta en un trabajo colectivo en donde cada uno de los asistentes debe asumir un rol protagónico en pro de conseguir la sanación del enfermo.

Este tipo de ceremonias son las que de mejor manera expresan la presencia y/ ausencia de la simbología mapuche, sus cambios, revitalización o pérdida en el contexto social real.

CONCLUSIONES

Consecuentemente, el proceso de interiorización implica una mediación esencialmente humana. Es una mediación semiótica en la que el lenguaje y, en particular, la palabra, es esencial.

“El lenguaje, como un sistema articulado de signos, construido socialmente a lo largo de la historia, vehicula significados instituidos relativamente estables, aunque mutables, lo que hace la polisemia de las palabras. No obstante, esos significados adquieren su significación concreta en el contexto de la interlocución” (op. cit., p. 45).

Nos parece relevante señalar que ambos ceremoniales representados a través del guion 12 el giyatun y el guion 16 el machitun conforman una compleja red de conceptualizaciones, simbolismos, normativas, uso de objetos culturales, etc. construidos en un proceso socio histórico ancestral del pueblo mapuche y que los niños y niñas en su encuentro e interacción con su cultura deben categorizar, relacionar, interpretar a las ideas, causa y consecuencias a través de un proceso personal y colectivo, como es el caso.

Ello refuerza lo planteado por Bruner al señalar que los seres humanos estamos en un constante proceso de negociación con la cultura.

Capítulo 6. Resultados entrevistas guiones conflictos

Guion N 6- Matanza de animales

Clave entrevista	Rol	Edad
G6.E.6.1.-	Dueña de casa	6.7 años
G6.E.6.2.-	Visita 1	6.8 años
G6.E.6.3.-	Visita 2	7.2 años
G6.E.6.4.-	Hija	7.4 años

Guion: 6. Entrevista: E6.1.- Edad: 6.7. Rol: Dueña de Casa

Preguntamos por el tema de juego y el rol que desarrollaba en el guion, obteniendo con ello una extensa y contundente respuesta que nos permite visualizar y comprender de mejor manera la coherencia lógica de su pensamiento y acción a través del guion compartido. Nos responde que jugaban a las visitas y su rol era madre y dueña de casa. Luego preguntamos; ¿Qué hacía la mamá?

Contexto ecológico del conflicto.

En esta respuesta la niña describe y desarrolla ampliamente las características del contexto ecológico y medio ambiental así como de la interacción e interdependencia que existen entre todos los seres vivos que la habitan. Manifiesta;

“en los campos andan flores, mariposas, caballos, toros y vacas junto a liebres y gallos”.

Luego expresa las responsabilidades que tiene con los animales.

“Hay que darles comida, agua, sacarle leche a la vaca y hacer muchas”. “Hay que darles a los caballos pasto”.

Describe los compromisos que debe cumplir con todas estas especies que habitan el campo como darles comida, agua y sacarle leche a la vaca.

Luego agrega;

“hay que sacarles los huevos a las gallinas y a los patos”.

Con lo cual da cuenta del significado que le otorga al cuidado y mantención de las aves como sustento alimenticio ya que si anteriormente señaló las responsabilidades con aves y animales ahora señala los beneficios que de ellos reciben.

Del mismo modo se refiere a los cuidados especiales que se le debe prodigar a las crías pequeñas;

“A las vaquitas chiquititas, hay que darle leche en la mamadera”.

En especial se refiere “a las vaquitas”, que eran los ejemplares que sacrificaban las visitas en el guion compartido. Podemos deducir su cercanía e interacción que posee con los animales de su granja dada la claridad de relaciones que establece entre las acciones y compromisos de cuidado con los animales así como el equilibrio con el medio ambiente.

Es habitual en las familias mapuche regalar crías recién nacidas a los niños y niñas como una manera de crear apego y responsabilidades compartidas con los adultos

sobre estas especies, incentivando por un lado una relación natural de trabajo así como construir una relación significativa con la crianza de animales y aves.

Consultamos *¿Qué problema se presentó en el juego de las visitas?* Frente a la explicación de la desavenencia, la niña expresa que el problema consistió en

“es que estaban matando de a poquito todos los animales”.

Y le consultamos; *¿Tú qué piensas de esa acción?* A lo que respondió;

“No hay que matar todos los animales, hay que guardar. “No hay que matar a una ovejita que es bebe, porque igual hay que tener animales en la granja”.

La argumentación que desarrolla la niña dice relación con la proyección futura de los efectos que provocaría la ausencia de animales en el campo visualizando la proyección de la especie.

Despliega alternativas de desarrollo sustentable ateniéndose a guardar el equilibrio ecológico y agrega;

“Tenemos que matar animales, pero sólo uno. No hartos. Porque después se van a gastar los animales”.

No se niega a la posibilidad de sacrificar animales sino más bien lo estrictamente necesario. Evidentemente el nivel de reflexión que efectúa la protagonista deja entrever, por un lado, el proceso de construcción que sostiene e implementa el contexto socio cultural mapuche de la niña en relación a considerar el medio ambiente, la naturaleza como un ente social con su propia dinámica pero en interacción constante con los seres humanos.

Luego observamos la capacidad de reflexión y reconstrucción que elabora tanto para accionar verbal e interactuar socialmente en el juego de ficción y evitar el sacrificio de

animales, así como expresar estas ideas de forma ordenada y secuencial en la entrevista.

G6.E.6.2. Guion: 6. Entrevista: E6.2.- Edad: 6.8 Rol: Visita niño 1.-

Consultamos al pequeño; ¿A qué estaban jugando? Y nos responde; *a las visitas*. Luego consultamos ¿Quién eras tú en el juego? Y nos señala;

“La visita”.

¿Qué hace la visita?

“Saludaba, se sentaba y le servían comida”.

¿Qué más hace la visita?

Las visitas, a veces, veces matan caballo.

Denota con ello la posibilidad que se le otorga a la visita de sacrificar animales.

Le preguntamos; ¿Para que matan caballo?

“Para comerlo, para atender a la visita”.

Las razones para ello serian para compartir, para atender a la visita.

“Pero igual hay que tener animales, aves. Aunque sean tres o cuatro pollos”.

Pero también agrega que hay que mantener animales, reduciendo la posibilidad mínima de posesión a tres o cuatro aves, pero reforzando que se deben mantener.

¿Por qué hay que tener animales?

“Los animales son como las personas. Hay que cuidarlos, alimentarlos”.

Relaciona a los animales con las personas y ello implicaría que los animales también merecen cuidados, sobre todo el cuidado de alimentarlos.

¿Qué animales tienes en tu casa?

“Puros pollos”.

¿Qué haces con los pollos?

“Los guarda en el gallinero, los alimenta con trigo”.

Manifiesta cuidados y responsabilidades hacia las aves de su casa.

“La otra vez yo le tiraba trigo a un pollito chiquitito, les tiraba hartito”.

¿Tienen más animales?

“No. A veces mi papa compra caballos. Era para un entierro. Murió mi abuela. El caballo para mi abuela. Era mansito el caballo.”

Establecemos a través de este relato la relación existente entre el accionar de los guion del juego y situaciones de la vida real. El niño había participado semanas atrás del funeral de la abuela, situación que demanda, entre otras necesidades el sacrificio de animales. El padre adquirió un caballo para su sacrificio.

¿Cuándo muere alguien como tu abuela, qué se hace?

“Se hace asado. Hay que matar, a veces, hay que matar animales. Uno nomás. Lo que alcance la persona”.

El objetivo es para atender a la gente que acompaña al funeral. Esta ceremonia social, eluwvn se extiende por cuatro días cuando la persona fallecida es una anciana. Ello requiere alimentar a la gente que acude a acompañar a la familia. Sobre todo el cuarto

día en que llegan las otras familias cercanas de la comunidad y cada una de ellas prepara su comida en torno a un fogón para cocinar y atender a sus invitados.

Refuerza el hecho que no importa que se sacrifique un animal más pequeño como un cordero, lo relevante es compartir con las personas que acuden a acompañar. O si no, a veces, pueden matar un corderito para que alcance a compartir con otras personas.

Le consultamos al pequeño; ¿Entonces se matan animales para compartir con otras personas?

“Si para eso es”.

¿La persona que murió cómo se sentirá?

“Contenta, porque las personas le hicieron un lindo entierro”.

Esta entrevista nos ayuda a profundizar mucho más en el corpus de significados que sostiene la cultura mapuche respecto al sacrificio de animales y el significado que elaboran desde pequeños los niños al respecto. Los adultos han transmitido las claves culturales para interpretar las acciones cotidianas en los pequeños.

Desde esta perspectiva socio cultural el niño ha internalizado ya a su corta edad que según se cumpla con este cometido la persona fallecida estaría contenta porque fueron capaces de organizar y llevar a cabo la ceremonia tradicional de despedida. Dando cumplimiento así a una normativa social.

G6. E.6.3- Entrevista Visita 2

Indagamos sobre el juego y su rol en el; ¿A qué estabas jugando?

“A las visitas”

y ¿Quién eras tú?

“Era visita”.

¿Se matan animales”.

“Si, a veces se matan chancho, oveja, caballo, pollo”.

¿En tu casa tú ayudas a matar animales?

“Si, a veces. Cuando vamos a un entierro. Hace poco fuimos a uno cuando murió una abuelita, pero no se su nombre”.

Relacionamos que, al parecer, el niño participó tanto de los preparativos como de la ceremonia del funeral de la misma abuela que habla su compañero de juego.

¿Qué pasa en un funeral?

“Matamos un cerdo, se va al entierro y uno acompaña a la gente”.

¿Por qué se acompaña?

“Porque no puede estar solito la gente”.

Que se hace?

“Se atiende a la gente, porque puede tener hambre, porque viene de lejos”.

Las razones que entrega el niño en relación a justificar las atenciones hacia quienes asisten al funeral son para mitigar el esfuerzo y cansancio que pudieran tener, dado que esta personas han asistido desde lejanos lugares a acompañarlos. Tiene una claridad respecto a la prioridad de la normativa socio cultural mapuche en relación a retribuir las atenciones al medio social y familiar mapuche quienes están dispersos en amplios territorios debiendo cruzar, en algunos casos largas extensiones geográficas para ser parte del cortejo fúnebre.

Consultamos; ¿Por qué otra razón se atiende así?

“Porque igual ayuda la gente. Ayudan a toda la gente”.

El hecho de llevar a cabo un funeral implica una enorme tarea considerando la extensión de tiempo que es de cuatro días con sus tres noches continuadas. El pequeño tiene claridad respecto al esfuerzo que implica para las personas que “ayudan” el permanecer al lado de quienes lo necesitan. Este acto social de ayudar, prestarse apoyo es uno de los valores elementales que se refuerzan en la formación cultural mapuche. Su nombre en mapudugun es “Keyuwvn”, constituyendo una trascendente orientación en la formación valórica.

Le preguntamos; ¿Tu ayudas en esos trabajos a tus papas?

“Sí, yo los ayudo”.

Constatamos que la cooperación del niño en estas tareas comienza desde la primera infancia en su contexto familiar.

¿En que otros momentos se sacrifica un animal?

“Cuando llegan visitas”, agregando además “que si no se mata animal la visita puede tener hambre... y nos viene a ver”.

Entonces el sacrificar un animal es parte del proceso de retribución hacia las personas que los visitan mostrando preocupación por ellos, por disponer de su tiempo para ellos.

¿Qué más se hace?

“Se matan gallina, se hace pan porque la visita puede tener hambre”.

Reitera la atención a la visita con comida para retribuir el acto de acercarse a la familia.

¿Qué conversan?

“Cuando alguien está enfermo nos vienen a ver. Si la abuelita está enferma, por ejemplo, también la vienen a ver”.

Deducimos que las conversaciones entonces, atenderán sobre la salud de la abuelita, cómo se siente, qué motivó su enfermedad. El contenido del dialogo, entonces, se centrara en la razón que motivó la llegada de los visitantes al hogar.

¿Tú como ayudas?

“Ayudo a mi mama a sacar el pan, a ordenar la casa”. También ayudo a mi papa, a mi abuelita”.

Las labores de apoyo del niño en las tareas del hogar son diversas, dependiendo del adulto a quien acompañe. Permitiendo con ello ampliar tanto la extensión de su realidad social como cultural, ya que cada tarea implica también un área de conocimiento y su respectivo significado cultural.

Luego agrega;

“También ayudo a mi papa a matar chanco (cerdo). “A mi abuelito le voy a buscar sus cosas porque no puede ver mucho. Con un ojo nomas ve”. “Los abuelitos igual se cansan, no pueden trabajar mucho”.

Tiene una concepción clara de la disminución de las capacidades físicas de la tercera edad al momento de sostener una relación cotidiana con sus abuelos, va observando y haciéndose consciente de su deterioro y necesidades. Ello implica también atenderlos sin presentarlo como un problema probablemente al estar unidos por un fuerte vinculo afectivo que es propiciado por los adultos.

Elizabet (7 años). ¿A qué estaban jugando?

“A las visitas”.

Comparte el guion de la visitas. ¿Quién eras tú?

“La hija”.

¿Qué hacia la hija?

“hace comida, hace hamburguesa, cocina y estudia en la sala”.

La niña describe las acciones que llevo a cabo en el juego en su rol de hija pero extiende las acciones de su rol de hija al plano del contexto real.

¿Qué haces en tu casa?

“Voy a ver los animales, pero hago más mis tareas”.

Describe sus responsabilidades domésticas que integran el hecho de cuidar animales y sus deberes escolares.

¿Qué más haces en tu casa?

“A las ovejas, mi tía, allá los cuida. Ahí nosotros matamos una oveja. Yo fui también con mi hermana y allá nos quedamos unos días.”

Inicia el relato en relación a una visita que hizo a casa de una tía, quien al parecer, tenía una cantidad considerable de ovejas y habrían asistido junto a con su hermana al sacrificio de una de estas.

“Matamos una oveja y la llamaban, le decían; al corral, al corral Shakira, Shakira”.

Refuerza al igual que el resto de los niños del grupo de juego su cercanía con los animales tanto en el plano de los cuidados que se le brindan como en la naturalidad que implica sacrificar uno de ellos en el razonamiento que es necesario como parte de un acontecimiento socio cultural que requiere usar la carne del animal, justificándose con ello la muerte de un ejemplar.

Guion 9 Borrachera en un Giyatun

Clave entrevista	Personajes	Edad promedio 7,6
G.9.E.9.1.-	Padre	8,6
G9.E.9.2.-	Madre	6,8
G9.E.9.3.-	Hija	6,7
G9.E.9.4.-	Visita amigo	8,3

Preguntamos; ¿A qué estaban jugando?

“A las visitas, a la mamá y a la hija”.

Para describir el juego hace referencia a los roles sociales que interactuaban en el juego de ficción. ¿Quién eras tú en el juego?

“La mama”.

¿Qué hacía la mama en el juego?

“Le decía a mi hija que cuidara la guagua”.

La madre ordenaba a su hija a cuidar hermanito menor. Nuevamente aparece esta responsabilidad de cuidar a los hermanos menores en el juego, probablemente tomada desde la experiencia del contexto real.

¿Qué hacía el papa?

“Iba a encerrar las ovejas y los caballos”.

El dueño de casa se encargaba de las labores del campo relacionadas con cuidar los animales.

¿Qué hacía la visita?

“David era visita. Yo le servía comida”.

La acción de ser visita implica servirle comida.

¿Qué problema tuvieron?

“Es que los hombres tomaron mucha chicha y se pusieron a pelear”.

El conflicto que se presenta es la riña que protagonizan el dueño de casa y el amigo producto, al parecer, de haber bebido alcohol en exceso.

¿En qué lugar estaban cuando pelearon?

“En el giyatun”.

Lo que hace más particular esta desavenencia entre los amigos es el hecho que ellos se encontraban en una ceremonia de carácter religioso y de gran trascendencia espiritual como es un giyatun. Este evento socio cultural concentra a numerosas familias de varias comunidades en un espacio físico al aire libre con el objetivo de llevar cabo una acción de gracias colectiva dirigida a las fuerzas espirituales de la naturaleza.

¿Se toma chicha en el giyatun? “Sí”.

Al indagar la percepción de la niña respecto a la presencia de alcohol en esta ceremonia, responde afirmativamente que se bebe chicha. Lo anterior da cuenta de una transgresión a una normativa de la cultura mapuche, ya que en principio este evento debería estar exento de alcohol, sin embargo tanto a través de la representación en el juego como en la indagación por medio de la entrevista, los niños dejan ver sus experiencias reales al participar en estos eventos.

¿Qué paso después que bebieron chicha?

“Se curaron y pelearon. Se cayeron al suelo peleando. Dejaron de pelear cuando los separamos la hija y yo”.

Uno de los efectos provocados por el consumo de alcohol es la agresión física entre los asistentes. La ingesta extremada de alcohol provocaría la pérdida del sentido de la realidad socio cultural, motivando a discusiones y agresiones físicas dramatizadas por los niños a través del guion compartido.

¿Qué hicieron después?

“Se fueron a dormir”. Cuando despertaron no siguieron con el problema. Nosotros, con la hija, le servimos comida para que no siguieran peleando”.

Una estrategia aplicada por la madre e hija fue intervenir directamente en la pelea separándolos y haciéndolos dormir.

¿Qué piensas tú de eso?

“Estaba mal porque no se puede pelear entre familias o amigos”.

Al instante de evaluar la acción del padre y amigo la niña señala su desaprobación. Como normativa social destaca que no se puede agredir a familiares ni amigos. Se

centra más bien en el acto de criticar las agresiones físicas entre los amigos que al aspecto de transgresión religiosa.

¿Cómo debieron haberse portado?

“No debieron haber bebido tanto. Estaba en un giyatun, podrían haber tomado muday. Hay que tratarse bien con la visita. No tomar tanta chicha y tomar otra cosa. Puede ser muday o bebida”.

Al momento de consultar sobre un comportamiento optimo, de

“cómo debería haber sido idealmente la actitud a seguir”,

la niña reflexiona y rechaza respecto al hecho de beber alcohol desmesuradamente. En este argumentación se refiere al contexto socio cultural en que se encontraban,

“estaban en un giyatun”,

proporcionando como alternativa “beber muday”, que consiste en una bebida tradicional preparada para la ocasión.

Claudia Nahuelpi. E. 78

¿A qué estabas jugando?

“A las visitas y a las casitas”.

Otorga otra denominación al juego agregando “a las casitas” ¿Quién eras tú en el juego?

“La hija”.

¿Qué tenías que hacer como hija?

“Ayudar a la mamá a lavar los platos, cocinar y cuidar la hermanita”.

¿Qué problema ocurrió en el juego?

“Es que el papa y la visita fueron a un giyatun y se embriagaron”.

La hija reconoce el origen de la desavenencia presentada en el guion. ¿Esas cosas pasan en el giyatun? “No”. Sin embargo señala que no corresponde a una acción habitual en un giyatun.

¿Cómo es un giyatun? Al solicitarle que describa un giyatun señala que;

“Tienen comida, tocan kultrun, bailan, hacen juegos y almuerzan. Hay un machi y toca kultrun”.

Se refiere a las diversas acciones que contiene el ceremonial, comenzando por relevar la presencia de comida para luego referirse a la presencia de la autoridad que dirige el ceremonial, el machi quien toca kultrun, baila. Menciona que se hacen juegos, posiblemente en su rol social como niña ha interactuado lúdicamente en el evento. Luego enfatiza la ultima parte del giyatun señalando que;

"Se hace comida, se come y se reparte también”.

Enfatiza, de acuerdo a su narración, las actividades referidas a la atención social de atender a la visita, excluyendo de su relato la presencia de agresiones, discusiones o peleas. Lo anterior refleja la experiencia de la niña en la ceremonia aludida, pudiendo corresponder a una práctica tomada del contexto real de la niña.

Cuando preguntamos; ¿Por qué se reparte la comida? nos responde;

“Porque es importante para todos. Nos hace vivir, crecer y alimentarnos bien. Si no tuviéramos comida, moriríamos”.

Otorga un carácter concreto a la comida en relación a que otorga una renovación energética saludable al organismo.

¿Por qué crees tú que se hace giyatun?

“Se renueva el ciclo del pueblo mapuche”.

Cuando consultamos su percepción respecto al "significado" del giyatun, establece una relación de mayor desarrollo conceptual referida a la renovación de ciclos ampliando esta categoría al concepto de pueblo mapuche. Intentamos indagar más sobre esta idea pero manifiesta que no sabe. Es probable que lo dicho por la niña sea un dominio fragmentado respecto al significado cosmogónico otorgado por los mapuche a este ceremonial, sin embargo no se logra desarrollar más ampliamente.

Cuando consultamos respecto su opinión sobre el actuar del padre y la visita refiere;

“Es que si uno invita a un giyatun no se debe pelear con ello. Nunca se tiene que pelear con la visita”.

73. Matías Nahuelpi Raiman E.99

¿A qué estabas jugando?

“A las visitas”.

Refiere el guion de la visitas. ¿Quién eras tú?

El dueño de casa”.

Su rol en el guion era dueño de casa. ¿Quién más estaba?

“Camila era mamá, Claudia la hija, David visita”.

¿Qué hicieron en el juego?

“Tomamos once, fuimos al giyatun y peleamos”.

De manera muy sucinta describe la situación dramatizada en el guion compartido, comieron, fueron al giyatun y pelearon.

¿Por qué pelearon?

“Porque nos sirvieron chicha en el giyatun y estábamos curados. Tomamos mucha chicha”.

Las razones que señala para explicar la pelea en el giyatun son más bien como "una consecuencia de", es decir, *les sirvieron chicha*,

para luego reforzar que *"bebieron tanto"* que inevitablemente terminaron embriagados. En concordancia con esta lógica agrega que

"Todas las personas borrachas pelean".

La relación que establece es que al embriagarse necesariamente se discute y pelea.

¿Qué pasó después?

“La mama y la hija nos separaron y nos fuimos a dormir”.

Más tarde refiere que fueron separados por la madre e hija quienes intervinieron para evitar la continuidad de la agresión.

Preguntamos; ¿Por qué no siguieron peleando cuando despertaron? a lo que respondió;

“Porque volvimos a ser amigos”.

Al parecer la causa de la disputa era la ingesta de alcohol, por lo tanto una vez que pasan sus efectos habrían vuelto a ser amigos.

Al consultarle; ¿Qué hay que hacer para no pelear? responde

“No hay que tomar vino. El vino hace que la gente pelee”.

Responsabiliza como origen de las disputas la ingesta de alcohol.

Cuando le consultamos sobre las posibles consecuencias de mayor complejidad responde;

“Podría haber muerto una persona”,

agregando que de no haber mediado las mujeres podrían haber quedado heridos.

“Si las mujeres no los hubiesen separado quedaríamos heridos”.

Frente a este relato podríamos discernir que son reflexiones, preocupaciones y deducciones elaboradas a partir de experiencias del contexto real del niño, considerando que en algunas comunidades mapuche la celebración de ceremonias tradicionales ha perdido su esencia religiosa pasando a convertirse en una distorsión ceremonial, con sus respectivas consecuencias que lamentar.

Quisimos seguir indagando sobre su participación real en estas actividades y refiere que nunca ha ido un giyatun. Sin embargo, optamos por preguntar si había escuchado alguna vez a sus amigos cómo se desarrollaban, con lo cual logramos que se refiriera más al tema.

Consultamos ¿Qué has escuchado? y nos describió;

“Hay caballos y dan vueltas en círculos alrededor del rewe. Bailan el choike, tocan instrumentos mapuche y hacen comida”. También hay una machi que toca el kultrun”.

Esta descripción resulta ser bastante precisa en lo esencial y ello nos da cuenta de su participación concreta en el giyatun aunque se niega a reconocerlo probablemente

porque constituiría una contradicción que participara al tener una percepción negativa del ceremonial.

Luego consultamos sobre el significado cultural que se le otorga y responde;

“Porque se celebra una fiesta mapuche”.

Al preguntarle si le gustaría ir a un giyatun, señala que no desea participar, argumentando;

"hablan muchas insolencias y beben chicha fuerte"

por lo tanto deduce que ello traería como consecuencia que

“se podrían matar entre ellos después”.

Entrevista Guion. N-13. PELEA MATRIMONIO

Clave Entrevista	Personajes	Edad promedio 8,6
G13.E.13.1.-	Padre	8,6
G13.E.13.2.-	Visita esposa	8.8
G13.E.13.3.-	Visita machi	8,3
Sin entrevista	Madre	8.7

G13.E.13.1.- Dueño de casa y padre

¿A qué estaban jugando?

“A la visita, al papá, la mama y tuvimos un conflicto familiar”

Yo era el papa, el dueño de casa”.

Nos resume claramente los integrantes del grupo de juego y la temática central del mismo.

¿Qué hacía el papa?

“Iba a dejar los animales en el estero y los cuidaba”.

El dueño de casa tenía la responsabilidad de cuidar los animales, llevarlos al estero a beber agua.

“Pero yo hacía más trabajo y la mujer no hacía tanto.”

El dueño de casa señala que el trabajo más pesado se lo llevaba él mientras que la esposa no estaba cumpliendo con sus deberes en la casa. La discusión, según el dueño de casa, estaba centrada en que ella no lo ayudaba a cuidar los animales.

“Por culpa de ella salió el ganado por allí. Se arrancaron todos los animales”.

Responsabiliza directamente a la esposa que los dejó escapar pudiendo haberlo evitado.

Frente a este inconveniente el marido le plantea a la esposa un ultimátum;

“Que si ella no hacía más cuestiones ella se tenía que ir de la casa o me iba yo”.

La trascendencia del problema que expresan los niños a través del guión compartido tiene que ver con las diversas responsabilidades que deben cumplir los padres en el campo para lograr sustentar un apoyo económico a sus exiguas entradas. La

diversificación de labores que exige una granja es enorme, agregándose a ello las responsabilidades sociales, familiares, comunitarias que demanda el contexto social. Los niños en su vivencia y observación de la realidad son conscientes de ello y lo expresan a través del guion compartido.

Le preguntamos; ¿Qué más podría haber pasado si siguen peleando?

“Podíamos seguir y después vamos a pelear y pelear y pelear cada vez que nos veamos y así hasta que me enoje y puaf podría venir una cachetada”.

La proyección, según el niño, que podría ocasionar la continuidad de la discusión sería escalar en una violencia física que evidentemente sería más nociva para la mujer al expresarlo desde su perspectiva de hombre con mayor poder físico. Esta proyección permite observar la madurez del niño en su análisis respecto a las consecuencias que arrastraría una continuidad del conflicto familiar.

¿Qué habría pasado si ocurriera eso?

“Quedaríamos tristes así, con la familia separada”.

Los efectos concretos de una situación de violencia familiar a escala mayor la percibe el niño en términos de costos emocionales que tendría para ambas partes, es decir, los sentimientos de tristeza y abandono que provocaría y cuyas secuelas emocionales se podrían extender en el tiempo, cuando agrega que;

“Porque uno se podría pasar muchos años sin verse”.

Al proyectarse en este posible escenario, indeseado por ambos probablemente, los niños a través del guion compartido fueron capaces de orientar la solución en función de resolver el problema manteniendo el guion compartido.

¿Recuerdo que ahí llegó una visita en el juego?

“Entonces ahí llego el machi de visita y dejamos de pelear”.

En el momento de mayor tensión del conflicto en la pareja hace la entrada la visita, quien según los mismos participantes, determinaron sería una autoridad de prestigio en la cultura mapuche, de manera que con su presencia pudiera intervenir como mediador social en la discusión en curso. Así lo refuerza el niño cuando señala;

“Sí, porque cuando hay visita de machi no hay que pelear”.

Aquí podríamos hablar del rol como mediador social que cumplen las autoridades tradicionales pudiendo ser que los niños perciban este rol social y lo expresan a través del guion compartido.

La presión que ejerce el medio social sería una de las fortalezas, en este caso que empuja a buscar consensos de acuerdo hacia un objetivo final que traiga como resultado lograr la meta común de conciliación.

Cuando preguntamos; ¿Cómo hay que atender a la visita? El niño responde

“Bien, sin pelear”.

Constituyéndose esta normativa en una orientación que permite auto controlarse y desarrollar una atención a la visita como lo indican las normas sociales.

¿Preguntamos si después se resolvió el problema? Y nos responde que sí.

“Después nos arreglamos”.

Este acuerdo mutuo se selló con la acción de darle continuidad a la atención de las visitas manteniendo el guion compartido.

"Conversamos y prometí que nunca iba a pelear". A través del despliegue conversacional lograron sellar un acuerdo entre ambas.

"Ella dijo que nunca iba a pelear y nos arreglamos y atendimos a la visita".

Entrevista 2.

G13.E13.2.- Rol: Visita Niña Edad: 8.8 años

Preguntamos; ¿A qué estaban jugando?

"A las visitas y a las familias".

¿Qué hacían?

"Íbamos de visita con el machi". Yo era su esposa".

Resalta que iban de visita con una autoridad social. ¿Qué pasó cuando llegaron a la casa?

"El matrimonio empezó a discutir".

En su rol de visita ella señala que la pareja discutía al momento que ingresaban al hogar.

¿Por qué estaban peleando? Argumenta las mismas razones que el niño en su rol de esposo en relación a que el matrimonio se acusaba mutuamente de incumplimiento de sus obligaciones en el campo.

"Porque al esposo se le quedaron fuera del corral los animales y se escaparon. Estaban discutiendo por eso y porque la señora no cuidaba la casa".

Preguntamos su percepción respecto al accionar de la esposa. ¿Qué hizo la esposa? y la niña visita señala;

" Lo retó porque había dejado el ganado afuera. Se habían escapado todos los animales a los campo vecinos y eso si que es un problema".

Quisimos que desarrollara las consecuencias que ocasiona abandonar los animales a su suerte en el campo y que da cuenta del contexto real en que ellos se desenvuelven sus actividades productivas.

¿Qué problemas causan los animales cuando se escapan?

"Es que si se van a meter a las siembras de los vecinos, se las comen, las pisan, las echan a perder. Los vecinos se molestan y hay que pagar los daños. Es un perjuicio grande para todos".

La visita se refiere en concreto al perjuicio económico que ocasionan los animales cuando no pierde el control sobre ellos, significando perdidas económicas para ambas familias vecinas involucradas en el problema.

¿Después siguieron peleando?

"No. Ahí salieron a recibirnos, dejaron de pelear".

Las visitas habrían llegado en el momento de mayor conflictividad de la discusión, sirviendo la llegada de ellos como catalizador de la energía negativa que se estaba desarrollando en la pareja. Agrega el carácter particular que se le otorga culturalmente a la presencia de un machi;" Además que venía de visita un machi. Es mala suerte si los encuentra peleando". Volvemos a constatar el rol de mediadores sociales que cumplen no solo las autoridades tradicionales sino la también la presencia social de los amigos, vecinos que asisten de visita al hogar ya que ello implica guardar la compostura en el accionar en función de cumplir la normativa social que es atender a la visita como objetivo mayor.

¿Los atendieron bien?

"Nos atendieron bien".

Ello implicó que se cumpliera el objetivo de atender bien a la visita.

Preguntamos sobre su opinión respecto a las peleas en la familia? Y nos señala;

"Está mal porque eso es vergüenza para la familia. Porque después las personas pueden decir todo lo que pasa. Les dice a otras personas que esa familia vive mal, que se tratan mal".

La visualización de conflictos en la familia conlleva a una sanción moral no solo a la pareja sino al grupo familiar, constituyendo un estigma indeseado por todos.

Ahondamos más en esta dirección y preguntamos; ¿Cómo quedaría la familia?

"Enojada y la gente no vendría más a vernos".

La sanción social tendría un fuerte carácter de regulador social ya que implicaría el aislamiento del grupo familiar en una cultura en donde la trascendencia valórica pasa por la aceptación social de la comunidad.

El grupo de juego fue capaz de desplegar una solución al conflicto presentado y haciendo uso de sus recursos cognitivos, culturales y sociales buscaron una solución

"Se pidieron perdón. Se reconciliaron".

Preguntamos por la proyección que habría tenido la continuidad de la discusión en la pareja.

"Encuentro que fue buena la manera de arreglar todo, porque si continúan peleando se separarían. Estarían todos peleados y los hijos quedaron tristes".

La evaluación positiva que realiza la niña la observa desde la perspectiva de acuerdo y ganancia aceptable y deseable no solo como pareja sino también para todo el grupo que la constituye, y que serían hijos, abuelos y comunidad en general al estar todos unidos por lazos familiares.

Refuerza la idea que la mejor manera de evitar todo el posible desgaste sería

"No pelear, no enojarse con la familia. Conversar los problemas".

Otorgando así un valor mayor a la capacidad de diálogo para resolver los conflictos.

Entrevista 3

G13.E.13.3.- Rol: Visita Machi Edad: 8.11 años

Preguntamos a la otra visita ¿A qué estabas jugando? Y nos responde

"a las casitas",

para referirse al guion del juego que dramatizaba con su grupo.

Su rol en el guion, según nos responde era "*el machi*" y describe su accionar señalando;

"iba de visita a la casa de unos vecinos amigos y tocaba el kultrun".

La asociación que establecen los niños al tomar posesión del objeto cultural, es, en asumir directamente el rol de quien utiliza el objeto, es decir, el rol de machi.

Preguntamos su percepción sobre la situación ocurrida en el guion las visitas; ¿Cuándo llegaste a la casa que pasaba? y nos responde;

"Tenían una pelea el matrimonio", pero cuando llegamos no siguieron peleando. Dejaron de gritarse y nos atendieron".

Agregando además la calidad de la atención

"Nos atendieron bien".

Observa que se desarrollaba una discusión en la pareja pero valora que además de finalizarla cuando ellos llegan de visita, los reciban y atiendan bien. El objetivo de toda visita es ser bienvenido y bien atendido, bajándole el perfil al resto de la situación en cuanto a percibir que la discusión no se extendió a ellos.

Indagamos su opinión respecto al conflicto de la pareja y nos dice;

"Yo creo que no es bueno. Los hijos se ponen tristes".

Hace alusión al efecto emocional que provocaría en los hijos una desavenencia entre los padres.

¿Qué más podría ocurrir?

"Es que también, algunas veces, también pelea mi mama con el papá. Algunas veces".

Nos relata desde una perspectiva más personal su experiencia con este tipo de situaciones en su contexto real.

Preguntamos al niño ¿Por qué pelean los padres?

"Es que el papá está haciendo algo y la mama quiere que lo ayude, y mi hermana más chica quiere estar todo el rato con la mamá".

Nos describe la situación que se presenta en su hogar en relación a discusiones de pareja. Al parecer la hermana menor requiere mayores atenciones de la madre por ser muy pequeña y tener algunos problemas de salud.

Señalamos que quizás su hermanita se siente mal y nos responde

"Sí, tiene tos siempre".

Cuando le consultamos ¿qué se podría hacer para evitar esas peleas? el niño es capaz de identificar las causas reales que originan el malestar entre los padres para luego terminar en discusiones y nos señala;

"Yo creo que es porque los papas trabajan mucho en el campo y también salen a trabajar afuera, en el pueblo. Tienen mucho trabajo que hacer y se cansan".

Frente a este diagnostico sobre las razones y motivos que originan las recriminaciones mutuas entre los padres, el niño también tiene claridad respecto a la solución del problema, haciéndose parte en el proceso de buscar alternativas que signifiquen aminorar la recarga de trabajo que presenta el campo, y nos señala;

"Entonces por eso yo ayudo a mi mama cuando me manda. Pongo la mesa para la comida. Tengo a mi hermanita en brazos para que mi mama pueda trabajar".

La toma de conciencia del problema en su contexto real que es el hogar y las relaciones de familia, llevan al niño a ser parte activa en aportar al proceso de distensión del conflicto, ayudando en la medida de sus capacidades, como es el hecho de poner la mesa o cuidar a la hermanita sin mayores problemas. Expresa claramente como origen de los conflictos entre los padres la acumulación de roles que deben asumir y responder los adultos.

Le preguntamos ¿En qué ayudas a tu papa? y nos responde

" ayudo también a mi papa, para que no esté cansado. Cuando me pide que le pase algo se lo llevo. El instala estacas para cercos en el campo y lo ayudo a trabajar".

Nos describe las actividades que lleva a cabo con el padre pero además agrega que no solo ayuda porque es necesario sino también disfruta de las actividades que comparte con su padre,

"Me gusta trabajar con mi papa".

Probablemente la proyección que hace el niño respecto a tomar responsabilidades y compartir la carga laboral del padre es en relación a saber que con ello está aportando a una meta común como grupo familiar, ello es, mantener la unidad de su entorno más cercano, seguir manteniendo los lazos afectivos, emocionales, sociales que proporciona el grupo familiar al constituir este el nido el que otorga estabilidad, seguridad e identidad personal y social.

Guion N 15

Clave entrevista	Personajes	Edad promedio 11.2 años
G15.E.15.1.-	Hija	10.9
G15.E.15.2.-	Madre	10.11
G15.E.15.3.-	Padre	10.9
Sin entrevista	Visita	13.1

Preguntamos al nuevo grupo de juego de ficción ¿A qué estaban jugando? Y nos responde;

“Yo era la hija de mi mamá y estaba mi papa. Había venido de visita un amigo de mi papa y se robaron los animales”.

La hija nos entrega de manera más detallada y de una vez la trama del guion que desplegaron junto a sus compañeros de juego. Vemos la descripción del grupo familiar como los que sostienen los roles centrales de la acción. Al estar un amigo de visita la familia fue objeto de un robo de sus animales.

"Tuvimos que llamar a los carabineros".

Una estrategia de solución al problema fue recurrir a la policía pero esta alternativa no prospero mayormente.

Luego describe la alternativa de solución que implementó el padre para superar la carencia de animales,

"Después mi papa y la visita tuvieron que ir a comprar animales".

El padre salió con el objetivo de adquirir animales acompañado de la visita, sin embargo el despliegue del guion muestra la dificultad que enfrentaron los adultos en el contexto del juego, para conseguir el objetivo.

"Después salieron de nuevo y llegaron borrachos".

La hija describe aquí la causa central del problema que motivaría la desavenencia familiar y que tiene que ver con la dependencia del alcohol del padre.

Preguntamos ¿Qué hicieron después? y nos describe;

"Tuvimos que llevarlos a acostar porque estaban haciendo puras leseras. Se escapaban y los volvíamos a meter a la cama".

Una manera de resolver el problema presentado, que el padre y visita estuvieran borrachos, fue llevarlos a acostar de manera que el descanso les ayudara pasar los efectos del alcohol. Sin embargo ellos se levantaban provocando frustración en madre e hija por no lograr su objetivo.

Indagamos sobre las percepciones emocionales que provocaba esta actitud del padre; ¿Cómo se sentían ustedes cuando llegaron borrachos?

"Mal, porque cuando hay visita no se debe llegar así a la casa".

La hija relaciona sus sentimientos de malestar frente a la actitud del padre con la sanción social que reciben del entorno. Extiende este posible estigma que podría generarse en contra del padre hacia todo el grupo familiar,

"Era feo que el papa llegara así porque el invitado puede decir que siempre bebe vino y que nosotros somos todos así".

La sanción social vendría a recaer y afectar a todo el grupo familiar, provocando angustia y sufrimiento en los niños por hacerlos sentir excluidos socialmente en la comunidad.

Preguntamos sobre la actitud ideal, la actitud deseada por la hija y nos señala;

" No deberían haber llegado borrachos".

La ausencia de alcoholismo en el hogar sería la situación esperada por la hija a fin de evitar y no vivir las situaciones que provoca la presencia de lo mismo. Probablemente la niña ya es capaz de observar y reflexionar las diferencias sustanciales que se producen en el entorno familiar tanto en uno como en otro caso.

G15. E15.2.- Entrevista Madre

continuamos con las indagaciones a otro integrante del grupo de juego y preguntamos; ¿A qué estabas jugando? y nos responde;

" Yo era la mamá y la Aylin era mi hija, Denis era el papa y Luis era la visita. Nosotros teníamos que atender a la visita".

Consultamos por el rol de la hija, ¿Cómo se portaba la hija?

"Ella se portaba bien porque ayudaba a servir a las visitas".

La hija, desde la perspectiva de la madre cumplía su rol de apoyar las actividades tendientes a hacer sentir bien a la visita.

¿Qué pasó entonces?

Primero nos robaron los animales y Luis, mi marido, con Denis iban a buscarlos y cuando volvieron no teníamos la comida lista".

La secuencia del guion que describe la madre, está referida primeramente al robo de animales y a la búsqueda que habrían hecho, tanto el marido como la visita, para saber el destino de los ejemplares. Pero también agrega al rol que le compete a ella como dueña de casa en la preparación de los alimentos, señalando que no habría tenido lista la comida, se autocrítica por ello. Al continuar con el relato señala,

"Después, cuando fueron a comprar los animales con la visita y volvieron, ellos estaban borrachos".

Describe primeramente que salieron a cumplir un objetivo que era, adquirir más animales, para luego agregar que al regresar estaban borrachos.

Consultamos la reacción de la esposa e hija al constatar que el padre y la visita estaban borrachos ¿Qué hizo la esposa?

"Nosotros salimos a buscarlos con la hija. Ellos salían corriendo pero los trajimos de vuelta. Los acostamos".

Madre e hija salen a buscar al padre quien probablemente por los efectos del alcohol perdía la compostura y se arrancaban haciendo difícil tranquilizarlos.

"Después les preparamos comida".

En su rol de dueña de casa se preocupó de otorgarles la comida que requerían buscando con ello apaciguar los ánimos y el efecto del alcohol.

Consultamos sobre los efectos emocionales que provocaría esta acción en su rol del guion como dueña de casa y madre. ¿Cómo se sentía la esposa con un marido borracho?

"Se siente mal porque no le gusta verlo así".

Esencialmente manifiesta su malestar por la conmoción que le provoca ver al marido en un estado de personalidad alterado por los efectos del alcohol. Luego agrega;

"Pero además estábamos con visitas".

Se suma al malestar, la sanción social que significa abrir estos espacios privados del hogar con conflictos hacia la visita.

Le preguntamos qué significaba para ella y nos responde;

" Que la visita puede pensar mal. Que no tiene control de la familia ni de dejar de beber".

El juicio de valor negativo del medio comunitario hacia la familia sería su preocupación sobre todo por los efectos que esto podría traer y que señala,

" Así podrían no venir más a la casa, porque si no hay control, podría pasar cualquier cosa".

Reafirma que la sanción social que podría otorgar la comunidad hacia la familia sería el aislamiento, no llegar más a la casa.

Quisimos que desarrollara con más profundidad el significado otorgado a estas acciones representadas por el marido en el guion compartido. ¿Qué es lo más grave cuando el marido llega bebido?

"Primero es que había visitas".

La presencia de vistas, de personas externas al grupo familiar lo establece como primera preocupación, luego agrega,

" Después que los animales seguían escapándose. Así se perdía el dinero que invertimos en los animales y no podíamos recuperarlos".

Luego se refiere al costo económico que implica la pérdida de animales para la familia al ser esta un sostén fundamental en los ingresos, es decir, los efectos de una actitud del padre y dueño de casa traería como consecuencia un desequilibrio tanto en el plano social como económico.

"Todo eso es muy mal visto. De toda la familia pensarían mal, porque hablarían mal de todos".

Luego agrega que la sanción moral de la comunidad recaería en ellos afectando a los hijos, a ella, a todas las relaciones sociales establecidas en su contexto socio cultural. Aun cuando reconoce que esta acción ha sido provocada exclusivamente por el marido, la sanción social recaería en todo el núcleo familiar.

"Aunque el hombre de la casa nomás haya tenido la culpa".

La percepción del grupo familiar es vista como un solo cuerpo, en donde cada acción e interacción implementada viene ya sea a dañar o contribuir a la imagen que se tiene desde el exterior de ellos.

Respecto a la conducta ideal, el cómo debería haber sido, nos responde;

"Debería haber atendido a la visita, ayudarlo a sentirse bien en la casa para que no piense mal".

Refuerza la línea direccional de atención a la visita, eleva la importancia que tiene social y culturalmente el hecho de recibir un invitado en la casa y hacerlo sentir cómodo, bienvenido, atendido.

Preguntamos por el accionar de la visita y responde,

"Se portaba bien. El ayudó a buscar los animales y nosotros le servimos comida".

La visita cumplió su rol de acompañar, ayudar cuando se le necesitaba y por ello fue atendido por la dueña de casa como corresponde a la normativa social.

G15.E.15.3.- Entrevista Padre y Dueño de casa

Conversamos con el padre de familia sobre su rol en el guion compartido y le preguntamos; ¿A qué estabas jugando?

"Estábamos jugando a que venían visitas".

Nombra el guion del juego y nos describe;

" Llegaba la visita y yo lo invite a matar un caballo. Fuimos a ver si estaban los animales y se los habían robado".

El dueño de casa, cumpliendo su rol de anfitrión invita a la visita a sacrificar un animal para festejar su presencia, percatándose que le han sustraído sus animales.

Preguntamos concretamente por su rol y responde;

"Era el papa, y trabajaba cuidando animales".

Su actividad económica estaba sustentada en la crianza y cuidado de sus animales.

Por ello le señalamos ¿Pero se los robaron?

"Sí, pero después fui a comprar caballos. Compre dos caballos, dos vacas y tres ovejas".

Hace hincapié en que a pesar de sufrir el robo de animales su poder adquisitivo era tal que pudo comprar no solo dos caballos sino además, dos vacas y tres ovejas. Con ello refuerza la relevancia que posee para algunas familias de comunidades mapuche la crianza de animales, constituyendo una fuente central del sustento económico para la familia y otorgando con ello la seguridad al padre de familia de su capacidad para sostenerla con esta actividad ganadera.

Le preguntamos ¿Para qué sirven los animales?

"Nos dan comida, hay que cuidarlos. También podemos venderlos cuando se necesita comprar otra cosa".

Nos confirma la crianza de estas especies como el objeto de cambio y transacción comercial relevante que les permite adquirir otros bienes necesarios para el grupo familiar.

Consultamos sobre el rol que sostiene la madre;

" Ella cocinaba, atendía a la visita, les abría la puerta y los saludaba".

Además del rol de cocinar y atender a la visita le agrega el de establecer las relaciones sociales, la conversación necesaria para crear un clima favorable a la visita.

¿Qué paso después?

"El papa salió con la visita a comprar más animales pero pasamos a un lugar a beber vino y nos emborrachamos".

Refiere el objetivo central de la salida con el amigo que era comprar animales pero luego se desviaron de ello y terminaron en un lugar bebiendo vino.

Preguntamos; ¿cómo los recibieron en la casa? y responde;

" Mal, nos retaron".

Reconoce la amonestación familiar que significó llegar en ese estado a la casa pero luego agrega;

"pero nos sirvieron comida y después nos llevaron a acostar".

El hecho de servirles comida, al parecer, aminora la llamada de atención por su conducta que luego se extiende a la preocupación de llevarlos a dormir.

Consultamos,

¿Qué piensas tú de esa actitud? "Encuentro que está mal que beban los padres".

Entrega su opinión tomada desde su percepción del contexto real, relatando, al parecer, actitudes provocadas por el alcohol en el padre,

" Porque se duermen en la mesa, siguen bebiendo y pelean. Llegan con cosas malas a la casa. Se enojan, pelean".

El niño tiene claridad respecto a la distorsión de la personalidad que provoca el alcohol en las personas así como del daño que se extiende al grupo familiar cuando dice que *"traen cosas malas a la casa"*. Es probable además que estas manifestaciones que describe sean las observadas por el niño sobre todo al referir que *"se enojan y pelean"* probablemente como efecto de su estado de la realidad alterado por el alcohol.

Le consultamos por la actitud deseada, la actitud ideal y la describe señalando que;

"No debería beber".

Expresa claridad respecto al origen de todos los problemas que provoca en el hogar es la ingesta de alcohol y en donde ellos como menores de edad son afectados emocional y psicológicamente por significar un daño proveniente del jefe de hogar que es su

padre. Luego agrega "no debería salir con los amigos, ni curarse y no pelear con la familia. Termina su definición del estado ideal de conducta refiriéndose al grupo familiar, expresando con ello la relevancia que significa para él su núcleo social y afectivo, relevante para todo menor en proceso de crecimiento.

CONCLUSIONES

Los análisis de las entrevistas nos dejan como resultado varios aspectos referidos a los intereses iniciales de esta investigación. En primer lugar buscábamos verificar la toma de conciencia respecto al guion compartido y los roles que se asumían en el guion de juego. Constatamos que en general los niños y niñas responden coherentemente al rol social que ejercían en el juego. Del mismo modo al momento de requerir cuáles eran sus acciones e interacciones desplegadas en el transcurso del mismo y en relación a su rol social, la mayoría de los niños responde consecuentemente con su relato a las acciones efectuadas en el guion, no obstante, los menores al momento de identificar sus acciones desde su rol asumido en el juego, extendían estas acciones a la vida real por constituir este contexto la fuente de origen de sus roles, acciones e interacciones sociales y lingüísticas.

Luego constatamos el manejo del significado simbólico que otorgaban a sus acciones referidas a transgresiones provocadas a la normativa cultural mapuche como el hecho de sacrificar animales en exceso. Desde una perspectiva cultural efectúan una narrativa de coherencia lógica que explica a través de argumentos sólidos su rol y su accionar en el guion de juego y que resulta consecuente con su estructura cultural.

Luego en lo referido a los conflictos sociales representados, como la presencia del alcoholismo en los padres de familia que es expresado en dos guiones, guion 9 y guion 15, el relato de los niños y niñas da cuenta de su conciencia respecto a este flagelo que probablemente afecta el desarrollo de las relaciones familiares y por tanto a los mismos hijos, sin embargo, al momento de requerir mayor información sobre las consecuencias que estos problemas podrían traer, niñas y niños enfatizan la aplicación de una fuerte sanción moral emanada desde su contexto social comunitario en el

sentido que el accionar de beber o pelear no estaría respondiendo a lo que se espera no tan solo de un jefe de familia sino más bien de todo el grupo familiar. Es decir, las sanciones sociales correspondientes terminarían afectando a todo el grupo familiar pudiendo provocar como castigo el aislamiento social que se traduciría en la ausencia de visitas a su hogar.

Esto último resulta de una coherencia lógica con las respuestas y el relato emanado de las entrevistas referidas a “Las Visitas”, así como los resultados del guion genérico de las visitas, resultados que expresan la relevancia que posee este acto social en la cultura mapuche por corresponder a un evento que sustenta y estructura la interacción socio cultural del pueblo mapuche.

Otro elemento relevante a rescatar en las entrevistas es el conocimiento y la aplicación de estrategias de contención y/ solución que expresan los niños y niñas a través del guion compartido, las cuales evidentemente son otorgadas por la organización interna de la misma estructura familiar.

Estas estrategias, según lo señalado por los niños y niñas, están en relación a distender el momento atendiendo y sirviendo comida tanto a quienes provocan el problema como a quienes son afectados por el mismo. Cuando le preguntamos cómo se resolvió el problema la mayoría destaca que; *“Nosotros, con la hija, le servimos comida para que no siguieran peleando”*. (guion 9), *“nos atendieron bien”*, (guion 13) *“pero nos sirvieron comida y después nos llevaron a acostar(guion 15)”*. Se ve reforzada nuevamente la acción de servir alimentos como estrategia cultural para superarlas desavenencias.

Por otro lado observamos una postura flexible de los niños y niñas respecto al conflicto, adoptando reglas y normas de convivencia social en búsqueda de facilitar la solución de los conflictos. La estructura familiar mapuche como muchas otras sociedades posee pautas funcionales consiente o inconscientes que organizan los

modos en que interactúan los miembros de una familia y que son tomadas por los niños y aplicadas en el contexto del guion de juego de ficción.

Capítulo 7. Resultados análisis entrevistas guiones

Las Visitas

A continuación presentamos la transcripción de fragmentos de la entrevista referidos al juego de “las visitas. Semi estructurada aplicada a niños y niñas

Código Entrevista	Guion Juego N 1. Personajes	Edad promedio Grupo 5.1 años
G1.E.1.1.	Visita niña	4.8
G1.E.1.2.	Hija	5.1
G1.E.1.3.	Hijo	5.2
G1.E.1.4.	Madre	4.10
G1.E.1.5.	Visita Machi niño	5.3

En las entrevistas realizadas a los integrantes del Guion 1, observamos que el juego protagonizado en esta etapa se desarrolla en varios sentidos.

Uno de ellos dice relación con la respuesta que entrega la mayoría absoluta de los niños y niñas al referir una noción clara del tema compartido a través del guion del juego y que es señalar que “estaban jugando a las visitas”. Ello pudiera deberse fundamentalmente a que esta actividad de origen social “Las Visitas” constituye un evento que pertenece a un contexto familiar inmediato, íntimo de su vida personal e inserto en su grupo cultural de origen mapuche.

Todos los niños y niñas reconocen y nombran el tema del guion compartido en el juego referido a “Las Visitas”, por lo tanto demuestran una percepción correcta del tema compartido.

Al pedirle a los niños y niñas que describan su entorno social, familiar y territorial describen un grupo familiar ampliado en donde además de padres y hermanos incluyen a tíos, tías, abuelos, primos, primas cuyas relaciones se sustentan, tensionan, se nutren y no están libres de conflictos, como todo grupo humano, en un territorio geográfico determinado que corresponde a sus comunidades de origen.

Luego, la posición de un rol social determinado, asumido por voluntad y negociación previa entre sus pares, es identificado claramente y reconocido por cada uno de ellos en la entrevista, sin embargo en el despliegue del guion diferían bastante de sus reales interpretaciones en cuanto a no observarse en algunos de ellos ni interacción lingüística ni mayor interacción social.

La dramatización de este primer grupo, con una edad promedio de 5,0 años se despliega en general con acciones muy sintetizadas en donde el gesto, la mímica y hasta las pausas de silencio fueron la tónica, sin embargo, cada una de ellas constituía una pieza en el engranaje de construcción del guion las visitas, considerando que el nivel cognitivo que caracteriza a este grupo es la falta de experiencia y nociones de su contexto socio cultural real.

Al momento de indagar sobre su interacción social en su contexto real respecto al momento de atender visitas todos los niños y niñas del grupo refieren la acción de preparar comida para atender a la visita como una característica central del evento aunque luego al pedirle que justificara el porqué se sucedía esa acción algunos la relacionaron para crecer, porque si, o bien no sabía justificarlo. La significación cultural que se le otorga al acto de compartir la comida todavía está en proceso de construcción en esta etapa, aunque los niños logran captar la relevancia social de esta

acción que probablemente la irán desarrollando y resignificando desde su inserción y protagonismo en su contexto socio cultural.

G1.E.1.1.- ¿Cómo atienden a la visita? La dejan pasar a la casa y después come mantequilla con pan. Mi mamá le da mate. ¿Por qué se atiende bien a la visita? No sé.

G1.E.1.2.- ¿Qué le sirven ustedes a las visitas? Mate.

G1.E.1.3.- ¿Cómo atienden a la visita? Le preparamos juguito, bebida. ¿Por qué se le da comida a la visita? Para crecer.

G1.E.1.4 ¿Cómo se atiende cuando llega la visita? Le dan comida, le dan mate.

G1.E.1.5.- ¿Cómo atienden a la visita? Mi mami hace comida. ¿Por qué se le da comida a la visita? Porque llegaron de visita.

Al momento de indagar, a través de la entrevista, su conocimiento del tema compartido consultando por las acciones que ejecutaban la madre, el padre o los hijos en el juego, sus descripciones versaban más bien del quehacer de los adultos en el contexto real, refiriéndose a una diversidad de acciones ejecutadas por los mayores, pero luego no fueron observables en el guion del juego. En sus respuestas sobre ¿qué se hace con la visita? pudimos percibir también su conocimiento respecto al dialogo que acompaña al protocolo de atención de las visitas. Los niños y niñas tienen conocimiento de estos intercambios conversacionales así como de sus contenidos logrando identificar y nombrar las temáticas que versaban sobre; “el fallecimiento de un viejito de la comunidad”, “como le ha ido en el trabajo”, “la salud de la familia”.

G1.E.1.4. ¿Qué conversan? Cuando muere alguien que es viejito.

G1.E.1.5. ¿Qué más conversan con las visitas? Buenos días. Cómo esta su familia, cómo le salió la pega.

En las oportunidades en que se observó un mayor intercambio conversacional fue en relación al uso de objetos. Destacamos dos episodios al respecto protagonizados ambos por la misma niña de 4.8 años. En el primero observamos a la madre conseguir la posesión de un objeto (el kultrun) aplicando la argumentación; *“que las mujeres son machi”* con la finalidad de mantener el objeto en sus manos. La segunda interacción dice relación con su rechazo explícito a la ayuda ofrecida por la niña visita para alimentar al bebe argumentando *“no, tu eres visita”*. Ambas interacciones verbales, con sus escasos 4.8 años nos reflejan del sentido de la realidad sostenido por la niña y cuya coherencia lógica esta en relación a las acciones e interacciones construidas en su entorno socio cultural.

Una característica que es transversal en todos los entrevistados en este grupo es la descripción diversa de los roles sociales que emanan principalmente de su grupo familiar y que al momento de requerir la descripción, los niños enumeran una diversidad de acciones ejecutadas por estos en el contexto de la vida real.

Análisis Entrevista Guion N 2.

Código Entrevista	Rol	Edad Promedio 5.5 años
G1.E.1.1.	Madre	5.5
G1.E.1.2.	Hijo	5.9
G1.E.1.3.	Papa	5.11
G1.E.1.3.	Hija	6.3

Todos los niños y niñas identifican el tema del guion compartido las visitas, sin embargo le otorgan denominaciones distintas como; *“al papa y la mama”* o *“a las casitas”*. Del mismo modo que en la entrevista del guion N 1, constatamos la

proximidad significativa del tema compartido por los niños y niñas a través del guion en relación a que este evento social emana de su contexto real y en donde se implica todo el grupo familiar en la meta común de atender a las visitas cuando llegan al hogar.

Los niños describen sintéticamente el guion de las visitas, sin embargo en su descripción está presente el episodio de servir comida, constatando su percepción que esta acción constituye lo más relevante desde una perspectiva de significación cultural.

G2.E.2.1.- ¿Quién eras tú? La mama. ¿Qué hacia la mama? Cocina, hace asado.

G2.E.2.2.- ¿Cómo atienden a la visita? Le damos frutillas, tenemos millones. Mi papá las tiene en la casa y las vende. ¿Por qué crees tú que se atiende bien a la visita? Para que no se enfermen, tienen que comer

G2.E.2.3.- ¿Reciben visitas? Si mis primos. ¿Les sirven alguna cosa? si, bebidas, pan mate. ¿Ayudas a atender a las visitas? Si, juego con mis primos. ¿Qué más se hace? Se sirve desayuno, toman mate.

G2.E.2.4.- ¿Qué se hace cuando llega una visita? Se hace comida. ¿Qué comida se hace? Carne, arroz, papas, ponche. ¿Qué más? Mate, sopaipillas. ¿Para qué es eso? Para la visita.

Las respuestas en las entrevistas de este grupo de juego del Guion N 2, reflejan la claridad del rol social asumido por cada uno de los protagonistas, ampliando su relato con una mayor variedad de actividades ejecutadas supuestamente por los actores sociales en el juego, sin embargo, no se observaron estas acciones en el guion deduciendo que corresponden a acciones correspondientes al contexto real de los niños y niñas.

También este grupo de juego con un promedio de edad de 5.5 años deja entrever su noción incipiente respecto a normativas sociales que orientan la actuación de la familia al momento de recibir visitas en el hogar. Cuando preguntamos;

¿cómo hay que atender a la visita? O bien ¿Qué no se debe hacer cuando hay visitas?

Los niños logran enunciar normas de acción social con su correspondiente justificación.

G2.E.2.2.- ¿Qué no se debe hacer cuando hay visita? No hay que pelear. Retar a los amigos. Hay que portarse bien. ¿Qué pasa si te portas mal? Me castiga la mama.

G2.E.2.3.- ¿Qué no se debe hacer? No hay que pelear, retar a los amigos.

G2.E.2.4.- ¿Por qué hay que atender bien a la visita? Porque hay que ser cariñosos

¿Qué cosa no se debe hacer cuando hay visitas? **Sin tomar vino, sin tomar chicha.**

¿Qué pasaría si toman vino o chicha? Se pueden caer, se hacen heridas y le sale sangre.

Es posible entonces, a partir de estas entrevistas aplicadas al grupo N 2 del guion compartido, establecer que los niños poseen la capacidad de emplear argumentos para explicar el significado que le otorgan a las reglas sociales en relación a las visitas. Son de carácter simples pero dan cuenta de su proceso de construcción cognitiva empleando sus recursos y resignificados por ellos a partir de su contexto socio cultural. Observamos la presencia de valores como el cariño y los antivalores referidos a no pelear.

Aanálisis Entrevista Guion 3

Código Entrevista	Rol	Edad Promedio 5.7 años
-------------------	-----	------------------------

G3.E.3.1.	Hijo 1	5.6
G3.E.3.2.	Madre	5.9
G3.E.3.3.	Visita	5.11
G3.E.3.4.	Hijo 2	5.7

A consultar a los niños de este grupo a qué estaban jugando responden a las casitas, a los papas, a las comiditas. Y luego al indagar respecto a sus roles en el juego, la descripción de ellos no solo coincide con su ejecución en el guion sino también presentan fundamentaciones y/o argumentaciones del porque actuaban o realizaban acciones determinadas. Consultamos al Hijo 1 lo siguiente;

G3.E.3.1.- ¿Qué hacías tú en el juego? Era el hijo y llevaba los animales al corral. ¿Por qué los llevabas? Si no, se van a comer las frutas de la quinta, las manzanas.

Esta reflexión muestra la coherencia lógica de una acción, que si viene cierto no estaba protagonizada explícitamente en el guion, refleja una estructura de pensamiento lógico sobre la base de sus acciones en el contexto real. El niño al responder no lo hace en términos mecánicos sino producto de una elaboración cognitiva propia sobre causa-efecto.

Luego consultamos a la madre en el juego del guion sobre su rol y nos señala lo siguiente;

G3.E.3.2.- ¿Qué hacía la mamá en el juego? Le daba leche a la guagua. ¿Qué más? Le hacía comida al esposo. Mandaba al hijo que cuide al hermanito.

La madre, en su papel en el guion las visitas, detalla sus acciones que si las analizamos no eran producidas por ella sino más bien su rol consistía en direccionar a los integrantes del grupo familiar a ejecutarlas. Ello da cuenta de la función que cumple la madre en el contexto real y que la pequeña ha podido extraerlo desde su contexto real para luego dramatizarlo.

La hija, en el guion compartido también nos relata sobre su rol y la ejecución de este en el contexto del juego;

G3.E.3.3.- ¿Quién eras tú? La hija de Naomi.

¿Qué hace la hija? Ayuda a su mamá, ayuda a su abuela, Ayuda a su perro.

¿Cómo la ayudas? Le da comida, agua.

La niña relata más bien las acciones que probablemente lleva a cabo en su contexto real y que al dramatizar ese papel es consciente de estas funciones captados desde su contexto social real.

Finalmente revisamos el rol del niño que en el juego del guion aceptaba el rol de Hijo 2 pero que luego al entrevistarlo relata que su papel era “el padre”.

G3.E.3.4.- ¿Quién eras tú en el juego? El papa.

Qué hacía el papá? Cuidaba los hijos, les daba comida, los hacía dormir.

¿Qué hacía la mamá? Cocinar y trabajar.

Observamos su representación en el guion del juego y vemos que la madre en el transcurso del mismo le solicita que se haga cargo de su hermano menor, representado a través de un muñeco, con lo cual probablemente resitúa su papel al relacionar los cuidados y protección de un bebe como correspondientes al rol de un padre. Acción que efectivamente realizó durante la mayor parte del guion en donde se

dedicó exclusivamente a alimentar con biberón, pasear, mimar y proteger al bebe mientras su hermano corría de un lugar a otro “como hijo con visita en casa”.

Luego le preguntamos al mismo niño que otras actividades realizaba;

¿Qué más hacías? **Tenía animales.**

¿Qué animales tenías? Vacas, ovejas, caballos.

¿Qué hacías con los animales? **Cuidarlos, darles comida.**

Vemos en su respuesta referida a los animales la misma actitud de prestar cuidados y protección al bebe, manifestando que los cuidaba y alimentaba. Ello pudiera estar en relación tanto a las tareas que deben ejecutar en el contexto real cuidando los animales, así como a la significación cultural que se les otorga en su contexto cultural enfatizando así su alto valor económico y social.

Observamos con mayor precisión el relato del episodio referido a la comida y a la acción de prepararla en función de atender a la visita. Del mismo modo detallan con mayor rigor los roles que ellos como hijos e hijas realizan en el contexto real, caracterizándose por una diversidad de tareas de acompañamiento de los roles adultos.

Las acciones que reseñan desde su contexto real no distan mayormente de las declaradas en el guion del juego.

G3.E.3.1.- ¿Tú haces eso en tu casa? Sí, mi papá dice que tengo que llevarlos lejos de la quinta.

¿Andas a caballo? Sí, mi papá me enseñó.

G3.E.3.2. ¿Reciben visitas en tu casa? **Si.**

¿Qué hace la hija? Ayuda a la mamá a hacer la comida.

¿Qué más tiene que hacer la hija? Cuando la mamá no está, tiene que hacer la comida al papa.

¿Qué más hace la hija cuando no está la mamá? **Le sirve comida al papá.**

¿Qué hace con el hermano chico? **Lo cuida.**

G3.E.3.3.- ¿Qué más hace la hija? Alimenta a los pollos, les da comida para que coman rico.

¿Cómo ayudas a la mamá? A barrer, ayudo en la cocina, ayudo a mi mama a hacer la comida.

¿A la abuelita en qué la ayudas? A ponerse las gafas, a ponerse los zapatos.

Estos niños con un promedio de edad de 5.7 años nos muestran a través de sus respuestas la diversidad de acciones, apoyos y responsabilidades asumidas desde su corta edad en su contexto social real. Pudiera deberse a una especie de espacios de aprendizajes diversos en donde con la compañía de un adulto son introducidos a través de la interacción social desde su primera infancia con el objetivo de generar aprendizaje contextual y significativo, a manera de orientar sus acciones con el andamiaje apropiado.

Análisis Entrevista Guion N 5. Edad

Código Entrevista	Rol	Edad Promedio 6.7 años
G5.E.5.1.	Machi	7.3
G5.E.5.2.	Hijo	5.2

G5.E.5.3.	Madre	7.3
Sin entrevista	Visita	

En este guion de juego observamos, que si bien lo niños lo definen como “Las Visitas”, se diversifica luego en una visita que llega a consultar al machi por su estado de salud.

Nos parece apropiado señalar que en los guiones anteriores la presencia de un objeto cultural, *el kultrun*, generó interés y propició la interacción entre los niños con el objetivo de mantener la posesión del objeto. Si viene cierto, al momento de cogerlo, los niños y niñas emitían sonidos, notas musicales o bien toques rítmicos en su interacción con el kultrun pero luego no desarrollaron mayores secuencias. En este guion compartido observamos un salto cualitativo en términos de la interacción que se desarrolla con un objeto cultural.

Como lo señala Vygotsky respecto a la mediación, ya sea a través de las herramientas como a través de los signos, esta es de naturaleza social. Esto significa que los otros moldean, transmiten, dejan su huella en los infantes a través de los signos.

En definitiva, los sistemas de signos al ser “sistemas arbitrarios y convencionales, únicamente pueden ser adquiridos en situaciones de interacción social” (citado por Vila, *ibid.*, p. 101).

En esta línea observamos el proceso de elaboración mental que ejecuta el niño al dramatizar el rol de un machi, mediando con un objeto cultural significativo para las acciones de sanación que implementa este actor social en el contexto real. Le preguntamos al pequeño, una vez que nos definió su papel de machi en el guion compartido;

¿Qué hacía el machi? **Tocaba el kultrun. Hacia “giyatu”**(oración, meditación).

¿Para qué? Veía a la visita que llegaba enferma.

¿Qué enfermedad tenía? Kvtran. Le dolía la espalda.

En el contexto real el/la machi cumple funciones de sanador y de autoridad religiosa. Son los/las machis las que le otorgan eficacia a los símbolos curativos y religiosos al usarlos en la oración (giyatu), la terapéutica y el ritual. En estas respuestas el pequeño está expresando primeramente el diagnostico del paciente derivado del procedimiento que llevo a cabo con su kultrun, instrumento cultural que cumple la función de mediador entre el machi y los espíritus protectores que lo habitan, permitiéndole así comunicarse con ellos a través de la percusión de ritmos sonoros que facilitan el trance. Constatamos así que el conocimiento cultural está albergado en el proceso social y en este guion observamos cómo es creado y re-creado por el pequeño quien probablemente posee condiciones y cualidades cognitivas especiales que lo han dotado para asumir el rol de machi en el transcurso de su vida.

Seguimos consultando respecto al diagnostico de la paciente y nos señala;

¿Por qué? Porque estaba empachada.

¿Cómo se empachó? Porque tomo mucho mate.

¿Qué hizo el machi para sacarlo? **Había que sacar al diablo.**

¿Cómo lo sacó? Con el kultrun, cantando.

¿Se fue la enfermedad? **Si, se mejoró, se sanó.**

Sus respuestas nos indican, primeramente, la enfermedad diagnosticada para luego determinar su origen y que esta habría sido provocada por la ingesta extrema de una infusión que se bebe cotidianamente llamada “mate”. Luego se refiere al procedimiento para terminar con el malestar conceptualizándolo como “el diablo” y que correspondería a; “un elemento que entra en el cuerpo provocando daño, por lo tanto, hay que sacarlo”. El niño en su rol de machi (persona que sana) está

construyendo una alternativa de significado cultural según el contexto específico de la paciente.

El procedimiento ritual de curación, por deducción cultural contextual en el contexto real, correspondería a utilizar el kultrun como objeto simbólico mediador entre machi y espíritus benefactores, quienes a través de las melodías y el canto del machi posibilitan la extracción y/o eliminación del elemento desequilibrante en la salud de la paciente.

Según nos relata el niño, una vez ejecutado el giyatun el paciente se sanó.

Constatamos el soporte que otorga este guion de juego compartido como estructura sostenedora de un proceso de aprendizaje relevante en términos de acciones culturales simbólicas y que están en relación a una etapa de formación de un niño, cuyo rol social probablemente será de autoridad religiosa. El significado de las acciones del niño radica en sus intenciones, sus motivos y sus propósitos personales.

Le preguntamos por las interacciones llevadas a cabo con el resto del grupo a través del guion de juego, refiriendo la atención dispuesta por la dueña de casa quien le sirvió “muday”, una bebida preparada en base a maíz o trigo cocido usada en los ceremoniales. La acción simbólica de brindar a la tierra primero y luego beberla constituye otro acto significativo en términos culturales y es ejecutada por el niño en el guion.

¿Qué le sirvieron al machi? **Muday.**

¿Qué hizo el machi con el muday? Se da a la tierra primero y se bebe después.

¿A ti te gustaría ser machi? **Si.**

¿Quién es machi en tu familia? **Mi tía**

¿Tú le ayudas? **Si.**

Finalmente el niño manifiesta su opción y adscripción al rol de machi en el contexto real, señalando la existencia de una tía machi a quien le presta ayuda. Observamos al niño a través de este guion compartido como un actor comprometido en la elaboración de significados culturales referidos a tradiciones culturales y de cosmovisión mapuche.

¿Después que hicieron? **Almorzamos juntos.**

¿Quién los atendía? **La mamá.**

¿La visita llevó algo para comer? **Si, para compartir.**

Dentro del protocolo cultural de una visita al machi corresponde que el paciente aporte con alimentos que serán compartidos entre la familia del machi y la paciente, instante de interacción conversacional en donde se profundizan detalles de la enfermedad y del tratamiento a seguir. Observamos que ello está presente tanto en el guion de juego como en el relato que presenta el niño, expresando con su narrativa el conocimiento que posee al respecto tanto el como el resto del grupo de juego quienes; “esperan a que el machi termine de tocar kultrun para servir la comida. Constatamos así que los niños poseen un rol en el proceso de creación y re-creación de símbolos culturales al participar y recrear en sus juegos los símbolos culturales desde una experiencia personal hacia una colectiva.

Interrogamos al resto de los integrantes del juego de ficción, en función de indagar sobre la representación ejecutada a través del guion compartido. Consultamos sobre su rol en el juego;

G5.E.5.2.- ¿A qué estaban jugando? **Al machi.** ¿Tu quién eras? **Yo era El choque.** (su apodo).

¿Quién era el machi? **Juanito.**

G5.E.5.3. ¿A qué estaban jugando? **A las visitas.**

¿Quién eras tú? **La mamá.**

¿Qué hacía la mamá? Recibía a la visita. Abría la puerta para que entre la visita.

El primer niño, cuyo rol en el juego era hijo, no desligó su papel en el juego de su rol en el contexto real. Cuando le preguntamos quién era nos señala el apodo con el que lo nombran. Sin embargo identifica el rol de “ machi” así como quien lo ejecutaba. Luego al consultarle a la madre nos responde que jugaban a las visitas.

Luego consultamos a los niños las acciones del machi en el guion compartido y el hijo describe el accionar del machi en relación a la ejecución de otro instrumento musical llamada trutruca y la acción del baile. Es probable que el niño obtenga esta información del contexto real y la ha situado como característico del rol del machi sin diferenciar los contextos reales y de ficción. Así mismo cuando preguntamos a la madre por su rol en el juego nos señala que servía comida y relaciona el rol del machi con el kultrun.

G5.E.5.2.- ¿Qué hacía el machi? Tocaba la trutruca y bailaba.

¿Llegó gente para que lo atendiera? **Si.**

¿Qué les dijo el machi? **Que se iba a mejorar.**

G5.E.5.3.- ¿Que hacía la mama en el juego? Tenía que darle la sopa y había un machi con un kultrun.

Consultamos a los niños sobre su actuación en el contexto real con las visitas;

G5.E.5.1.- ¿Reciben visitas en la casa? **Si.**

¿Quiénes los vienen a ver? **Mis tíos.**

¿Qué se hace cuando llegan? Se hace ensalada, toman mate, sopaipillas y sopa. Conversan? Si, se les pregunta, ¿cómo están?

G5.E.5.2.- ¿En qué ayudas? Llevo la ensalada.

¿Reciben visitas en tu casa? Si. ¿Cómo los atienden? Los hago pasar. Mi mama sirve comida. Yo ayudo a cocinar a mi mama. ¿Qué hacen? Hacen carne, sopaipillas. Todo para la visita.

G5.E.5.3.- ¿Cómo atiende a las visitas? Hace huevos, les sirve un jugo, queque. ¿Tú ayudas? Si.

Todos ellos poseen una experiencia en el contexto real de recibir y atender a las visitas, asumiendo según nos relatan, cada uno de ellos un rol activo en el proceso. Esta interacción social en el contexto real da cuenta de cómo van elaborando sus nociones mentales –sus representaciones en interacción con otros y en marcos de actuación cultural entregados por los adultos- sobre todo en el referido a la atención con comida que según nos relatan, constituye un elemento relevante al momento de significar una buena atención a las visitas.

Luego consultamos respecto a las normativas valóricas de este acto las visitas y solicitamos una fundamentación;

G5.E.5.1.- ¿Qué es lo mejor que hay que hacer con la visita? **Saludar, atenderlos, darles bebida.** ¿Qué no se debe hacer cuando hay visitas? **No hay que pelear.**

G5.E.5.2.- ¿Por qué crees tú que se atiende bien a la visita? **No sé.**

G5.E.5.3.- ¿Por qué hay que atenderlos bien cuando llegan? Porque a veces son primos, son hermanos. Porque después cuando vamos a su casa, a un casamiento, ellos nos dan bebida, asado y harta comida rica.

Uno de los niños manifiesta no saber las razones que justifican una atención especial a las visitas, sin embargo los otros, como producto de su interacción constante y personalizada en la situación social, han logrado establecer una relación desde su rol de hijo/hija con las visitas elaborando así sus reflexiones sobre la normativa ideal que debe practicarse durante este contexto manteniendo como referencia distintiva los signos culturales que les otorgan los adultos. Cuando consultamos al “machi” nos señala como relevante las normativas de saludo y atenciones de comida a la visita para luego nombrar una prohibición referida a no pelear con la visita. El hijo no desarrolla una respuesta coherente y la do hacer pero no desarrolla una argumentación para ello.

Análisis Entrevista Guion N 12 Giyatun

Código Entrevista	Rol	Edad Promedio 9.5 años
G12.E.12.1.	Padre y machi	10.3
G12.E.12.2.	Hija	6.8
G12.E.12.3.	Madre	7.3
G12.E.12.4.	Hijo y dugumachife	11.8

En este guion del juego de ficción el grupo de niños representó una ceremonia de carácter religioso llamada Giyatun en mapudugun. Este evento constituye un acto socio cultural mapuche de profunda significación simbólica tanto en sus acciones ejecutadas por cada papel que se representa así como por los objetos y/o animales que se introducen en el ceremonial. Conocimiento, que según lo observado a través del guion compartido, los niños están construyendo, contrastando y significando de acuerdo a sus capacidades cognitivas y en donde a partir del rol activo que asumen interactúan cercanamente en cada espacio social que les demandan los adultos.

Tema compartido y rol.

Al requerir a los niños la identificación del tema y el rol que protagonizaban, cada uno de ellos respondió en forma coherente al papel que desempeñó; Los papeles dramatizados eran el de un machi que empujaba y requería de la acción coordinada del grupo, un hijo que sin dejar de serlo suma un nuevo rol cultural durante el transcurso del juego sin necesidad de abandonar su rol de inicial. Este hijo, asume el rol de “dugumachife”, cuya responsabilidad es acompañar y prestar el apoyo necesario al machi en sus acciones ceremoniales.

Luego la madre quien señala que estaba a cargo de cocinar junto a la hija, quien ayudaba en las labores de preparar alimentos especialmente para el ceremonial.

G12. E.12.1.- ¿A que estabas jugando? Al giyatun.

¿Quién eras tú? Yo tocaba el kultrun.

¿Entonces eras el machi? Si.

G12. E.12.2.- ¿A qué estaban jugando? Al giyatun.

¿Quién eras tú? La hija.

G12. E.12.3.- ¿A qué estaban jugando? A la familia.

¿Quién eras tú en el juego? Era la mamá cocinaba.

G12. E.12.4.- ¿A qué estabas jugando? Al giyatun

¿Quién eras tú? El hijo del machi.

Podemos observar en sus respuestas la clara definición de su rol y como veremos en el transcurso de la entrevista este papel implicaba conjuntamente una responsabilidad concreta dado el contexto ceremonial del giyatun.

Rol y acción en el giyatun.

Solicitamos luego a cada uno de los niños que nos refirieran su percepción sobre su propio rol en el giyatun;

G12. E.12.1. ¿Qué hace el machi en el giyatun? Toca el kultrun, habla cosas mapuche, bendice el canelo. Eso nomás. ¿Por qué se llevan animales? Para que acompañen al rewe. ¿Qué otros animales habían en el giyatun? Un caballo, una vaca, una gallina.

G12. E.12.2.- ¿Quién eras tú? *La hija*. ¿Qué hacían? *Preparábamos el muday*.

¿Tú sabes hacerlo? Si. Con porotos, yo ayudaba a mi mama a hacerlo. ¿Qué hicieron después? Después llevamos todas esas cosas y nos fuimos al giyatun.

G12. E.12.3. ¿Quién eras tú en el juego? Era la mamá cocinaba. ¿Qué estaban haciendo? Íbamos a ir a un giyatun. ¿Qué comida preparaban? Muday, mote. Matamos una vaca. ¿Después que hicieron? Fuimos al giyatun y llevamos la comida.

G12. E.12.4.- ¿Qué hacías tú? Le pasaba las cosas que necesitaba al machi. El tocaba el kultrun.

En esta descripción de los roles vemos como cada papel asumido implica ejecutar acciones determinadas ya sea que estén referidas al acto religioso propiamente tal realizado por el machi, o bien trasladar los animales al rewe (altar) , o en lo que respecta a la preparación de alimentos y a la participación del baile con ramas.

Cada rol implica además adoptar una determinada perspectiva y a actuar según ciertos patrones de comportamiento determinados por el contexto cultural del ceremonial. Ello requiere previamente en los adultos una actitud de consenso tanto respecto a la representación como a la significación de esta. Los niños al participar de este proceso están recreando su propia acción y resignificando los simbolismos que contiene el ceremonial pero también están negociando y consensuando sobre la base de su nivel cognitivo los significados.

Desarrollo Giyatun

G12. E.12.1. ¿Qué hacía el hijo? Si, él me ayudaba. El llevaba los animales al rewe, al lado del canelo. ¿Qué hacía la mamá? Preparaba el muday. Hacia katuto y llevaba la carne. ¿Qué hacía la hija? Ayudaba a la mamá a preparar y a llevar las cosas al giyatun. ¿Qué hacía el machi? Tocaba kultrun. ¿Qué hacían los otros? Bailaban, estaban con ramas de maqui y bailaban moviendo las ramas. ¿Qué hacía el hijo? Decía ya, ya, ya el afafan. Eso es para dar fuerzas.

G12. E.12.2.- ¿Había alguien que los dirigía? **Si. Era el machi y también era el papá.** ¿Qué hacía el machi? **Tocaba el kultrun.** ¿Ustedes que hacían? **Bailábamos.** ¿Qué hacía la persona que lo acompañaba? **Gritaba afafan.**

G12. E.12.3.- ¿Qué hicieron allá? Bailamos con ramas de maqui y servíamos comida. ¿Quién más estaba en el giyatun? Había un machi y tocaba kultrun. ¿Qué más hacía? Había otra persona que lo ayudaba. ¿Qué hacía la otra persona? Acompañaba al machi.

G12. E.12.4.- ¿Cómo era el giyatun? ¿Qué se hacía? Primero hacen la entrada en que van a buscar al machi con instrumentos, música, caballos y las banderas. Ahí van los que participan en el giyatun, un representante por cada familia. ¿Qué hace la gente? Ahí empiezan a preparar la comida, como el muday para empezar a servir. ¿Hay animales? Si, una vaca, un cordero y una gallina. Eso se amarra en frente del Rewe. Eso es para que el otro año los animales estén bien y haya más haya abundancia. ¿Qué más? Se hacen ofrendas en el rewe, se lleva muday, catuto, mote, habas para que haya abundancia de alimentos también. Con la harina tostada por ejemplo se hace giyatu.

Es a través del giyatun en donde los miembros de una comunidad ponen en práctica la organización conceptual y simbólica creada por el pueblo mapuche en un proceso socio histórico ancestral. De esta manera se busca reforzar la identidad comunitaria. La puesta en escena del giyatun requiere y exige una participación activa y significativa de

sus miembros para lograr el objetivo de revitalización y proyección mapuche junto a sus símbolos culturales.

Sin duda los niños mapuche en este proceso de participación impulsado y sostenido por los adultos, están realizando una enorme labor intelectual implicando también lo emocional.

Significado

G12. E.12.1.- ¿Qué dijo el machi en el giyatun? Haa, que no había que usar rojo porque después el machi te va a retar. ¿Quién le entrega los mensajes al machi? El árbol del canelo, con el pensamiento. Con el cerebro empieza a decirle. ¿Así recibe conocimiento el machi? Si.

G12. E.12.2.- ¿Qué mensaje dio el machi? Que no debían estar los autos. ¿Qué más dijo? Que no usen ropa roja. ¿Por qué dirá eso? Es que los sacan para fuera del giyatun. ¿Qué dijo sobre los autos? Había que sacarlos.

G12. E.12.3.- ¿Qué dijo el machi? Dijo que salieran los autos y que no usaran ropa roja.

G12. E.12.4.- ¿Qué se pide? Se pide que haya abundancia de siembras, de animales. Que no haya tantas como malas cosas que pasen en el año, así. Cuando empiezan a hacer giyatu empiezan a hablar con Genechen.

Vemos en las respuestas de los niños diversidad de percepciones respecto a los significados del ceremonial, sin que sean contradictorias entre ellas sino más bien constituyen un aporte al proceso de construcción simbólica que están efectuando. El juego de ficción ha contribuido sin duda, a contrastar estas nociones de conocimiento y ponerlas sobre la mesa, resultando con ello la recreación de un evento cultural significativo y que tiene por finalidad aunar criterios colectivamente respecto a la representación del mundo cultural que comparten.

Finalización del Giyatun

G12. E.12.1.-

¿Qué seguía después? Seguimos bailando hasta que terminamos y nos fuimos a las ramadas a comer, nos sirvieron descansamos un rato y después volvimos a bailar. Nos sirvieron catuto y todas esas comidas. ¿Hubo algún problema? No, ninguno. ¿Por qué crees tú que todo salió bien? Porque todos tenían que ayudar. Poner las cosas alrededor del canelo, la comida, el muday. ¿Qué podría pasar si no ayudaran? El machi los reta, se enoja.

G12. E.12.2.- ¿Qué más se hizo en el giyatun? Después que el machi termino de tocar kultrun comimos. Se comparte entre todos. ¿Por qué crees tú que se comparte la comida? Porque los invitamos a la gente a compartir. ¿Tú sabes por qué se hace un giyatun? No.

G12. E.12.3.- ¿Sabes por qué se hace giyatun? Para compartir con la gente que uno invita.

G12. E.12.4.- ¿Por qué crees tú que se hace así? Es para acercarse a las personas, contactarse, hacerse más amigos. Cuando después nos invitan a otro giyatun a nosotros, ellos igual hacen lo mismo con nosotros.

La reproducción del conocimiento cultural se da mediante la transmisión de información a través de la práctica social y la incorporación, organización y elaboración de esta información por el individuo. Es inevitable la existencia de variación de conocimiento cultural, dado el proceso por el cual este conocimiento es reproducido. La presencia de la variación ideológica en todas las sociedades indica que el conocimiento cultural está insertado en el proceso social y es creado y re-creado por los individuos con cualidades cognitivas especiales, como las machis, durante el transcurso de sus vidas.

El significado de los símbolos y la visión de mundo no surge solamente a partir de las interacciones sociales, sino que existe principalmente en la mente de los individuos quienes la va reconstruyendo a través de su participación en el proceso de creación y re-creación de símbolos culturales y en la influencia mutua de símbolos culturales y personales.

GUION 16

Código Entrevista	Rol	Edad Promedio 12.2 años
G16.E.16.1.	Madre	11.2
G16.E.16.2.	Hija	10.10
G16.E.16.3.	Ayudante machi	12.11
G16.E.16.4.	Machi	13.6
G16.E.16.5.	Dueño de casa	14.0
Sin entrevista	Visita	

A partir de los datos empíricos y el análisis realizado tanto en base a los guiones de juego llevado a cabo por los niños y niñas mapuche así como en relación a las entrevistas aplicadas podemos señalar las siguientes conclusiones generales de este trabajo de investigación.

G16.E16.1- Preguntamos cuál era su rol en el guion, y nos responde;

“ La mamá”.

.- Consultamos qué hacía la mamá y nos responde primeramente;

” cocinaba, luego agrega “me preocupaba de la guagua, de mi hija, de atender al esposo”.

En el transcurso de los guiones se ha visto reflejada la **diversidad de roles** que ejecuta la madre persistiendo la labor de protectora de todo el grupo familiar sin abandonar las responsabilidades de crianza de los hijos, orientación en las actividades sobre todo económicas del marido, agregando las labores cotidianas de orden y aseo en el hogar. La llegada de la visita y la atención que requiere se hace parte de una nueva responsabilidad para la madre.

Frente a este cúmulo de labores preguntamos a la madre si recibía ayuda de alguien en el transcurso del guion, señalando que su hija la ayudaba. Preguntamos;

¿Qué hacía la hija? y nos describe “ayudaba a atender a su hermanita, ayudaba a cocinar, ordenar y atender a la visita”.

El listado de roles de la hija no difiere mucho de la madre por lo que ello nos sugiere primeramente que la intensidad de trabajo en el hogar requiere del apoyo de los hijos e hijas a manera de disminuir la pesada carga de trabajo. Luego observamos en esta diada madre-hija constituye una estrategia educativa tradicional de formación, de preparación de la hija para cumplir su rol socio cultural en el futuro.

Formación y aprendizaje que se desarrolla en el contexto familiar incluyéndola en las interacciones de crianza con sus hermanitos, sociales, de atención a las visitas, familiares, cuidados a sus hermanos, padre y culturales por ser el sujeto femenino en su rol de educadora central quien entrega el significado particular que sustenta la cultura en donde los hijos e hijas luego resignificaran lo observado y experimentado.

G16.E16.1.- ¿Qué le pasó a la visita que se quería retirar?

“Es que yo le tiré un servicio porque estaba enojada y le pase a tirar una taza cuando pasé al lado de él”.

La dueña de casa nos relata el incidente en el que estuvo involucrada con la visita. La dueña de casa es probable que considerando el contexto del juego se haya permitido una destemplanza que en el contexto real no se permitiría dado la sanción social que recaería sobre ella.

.-Preguntamos entonces directamente *¿Cómo se atiende a la visita?* Y para respondernos hace referencia al actuar en el contexto real de su madre

G16.E16.1 “Como mi mamá lo hace. Recibir bien a la gente, no tirarle las cosas aunque uno esté enojado”.

Su modelo de actuar social lo ha adquirido de la formación recibida de su madre, por lo que la nombra como referente positivo para referirse al protocolo que debe implementar para atender a la visita. Luego realiza una autocrítica respecto de su actuación con la visita y señala;

G16.E16.1 “Yo no debí tirarle las cosas”

y la extiende al recordar que reconoció su proceder erróneo y se disculpó

“pero después le pedí disculpas y se quedó”.

Lo atendí con comida y mi esposo lo invito a quedarse. Se quedó y compartió con nosotros”. La orientación de las actitudes proactivas que otorgan las normas y valores de una cultura y que la niña es capaz de discernir, son los que otorgan la posibilidad de distinguir entre una conducta socialmente apropiada o inapropiada. Vemos aquí esquemas (mecanismos o dispositivos), contruidos socialmente, que nos permiten percibir / aceptar algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad aceptable.

Entrevista Hija

G16.E16.2.- Preguntamos a la niña; *¿A qué estaban jugando?* Y nos responde ***“a la familia”***.

G16.E16.2.- Luego preguntamos, *¿Quién eras tú en el juego?* y nos responde

“La hija, la hermana mayor”.

Es probable que cuando nos señala que jugaba a “la familia” este en relación al rol que ella ejecutaba al interior del guion compartido. Consultamos cuáles eran sus actividades como hija y hermana mayor y nos relata;

“Yo cuidaba al bebe que estaba enfermo”.

En el guion compartido, recordemos que la hija, asumiendo a la vez el rol de hermana mayor, detectó el llanto del bebe y expresó su preocupación a la madre, agregando que al parecer tenía pesadillas por el llanto con el que despertaba. En su condición de hermana mayor detectó la enfermedad del bebe. Ello implica que entre sus responsabilidades está la de otorgar cuidados preventivos que luego refirió a la madre para que determine las acciones a seguir. También señala;

"ayudaba a mi mama a cocinar y atendía al papa y a la visita".

En la detección de un problema de salud realizado por la hija tenemos una estructura, un esquema de identificación de anormalidad de acuerdo al contexto, REVISARLO.

G16.E16.2.- Consultamos *¿qué otros personajes estaban en el juego?* y nos nombra a "la mamá, el papá, la hija, la visita y el machi". Se incluye a ella en el grupo.

G16.E16.2.- Consultamos por el desarrollo del guion *¿Qué pasó?*

"Es que la guagua se había enfermado. Le dio trafentu y llamamos al machi".

Establece primeramente la enfermedad del bebe, luego señala el nombre de la enfermedad usando el concepto en mapudugun para luego consecuentemente llamar a un machi quien se encargaría de ejecutar lo necesario para erradicar la enfermedad establecida.

“Ahí llegó el machi a la casa y le hizo remedio”.

Invocamos a Geertz, quien refiere que "una cultura se está recreando constantemente al ser interpretada y renegociada por sus integrantes. En este sentido los sistemas culturales son tanto un conjunto de reglas o especificaciones para la acción como un contexto para la negociación de significados y para la validación de las acciones".

G16.E16.2.- Pero también se refiere a la contraposición hegemónica que, probablemente viven en el contexto real y que está referida a buscar ayuda en los centros de salud oficial como una posta de salud;

“ Habíamos ido a la posta antes y nos dijeron que tenía trafentu".

Los signos presentados por el bebe dieron lugar a que reforzaran desde un centro occidental la derivación a un machi." y que lo llevaran a un machi mejor, porque era enfermedad mapuche". Con esta referencia la niña deja entrever, en un área de la realidad que es la salud, la contraposición que viven en relación a la interpretación de sus realidades en otra ideología.

G16.E16.2.- Interrogamos luego; *¿Qué hicieron? y nos explica*

"Le hicieron machitun, se mejoró y quedó bien".

El esquema de acción que implica un machitun fue desplegado por el grupo de niños a través del guion compartido, constituyendo el mecanismo.

G16.E16.3.- Boris Consultamos a uno de los niños; ¿A qué estuvieron jugando? Y nos responde; **“Yo ayudaba a un machi”**.

Nos define el guion del juego a partir de la acción que significa ayudar a un machi.

G16.E16.3.- Le pedimos que desarrollara su relato;

" El machi atendía a un paciente que le hicieron mal".

Define el rol del machi como "*el que sana*" al marcar que atendía a un paciente añadiendo que le hicieron mal. Vemos aplicada aquí una estructura de interpretación cultural respecto al origen de la enfermedad. Luego agrega;

"Era una guagua (bebe) bebe"."Tenía trafentu".

El paciente era un pequeño y la denominación de la enfermedad que es compartida por el resto de los integrantes del guion es trafentu.

G16.E16.3.-Consultamos por el resultado del tratamiento; *¿Lo mejoró?*

"Si, haciéndolo remedios naturales con lawen, con hierbas, con aguardiente".

G16.E16.3.- Preguntamos su nivel de conocimiento respecto al concepto usado para denominar la enfermedad. *¿Qué es trafentu?*

"Es que cuando alguien sale de noche le da trafentu".

Refiere el concepto de tiempo "salir de noche" como indicador propicio para desarrollar la enfermedad". Luego agrega un "encuentro", de la persona aparentemente con otra denominada en mapudugun "wekvfe" y quien es generadora de energías desestabilizadoras.

"Se encuentra, la persona, con wekvfe, fuerzas malas".

Agrega que el estado de debilidad en que pudiera encontrarse la persona crea el estado propicio para enfermarse. Un bebe, en su condición de vulnerabilidad por ser menor de edad está débil y así se enfermó.

"Cuando está débil, y si es una guagua, más se enferma".

Luego las señales que permiten identificar este estado de desequilibrio en un bebe se asocia al llanto prolongado y deficiencias de un sueño tranquilo.

"Lloran mucho y tiene mal dormir".

Observamos aquí otro esquema cultural para explicar desavenencias en el entorno que provocarían desequilibrios en el organismo de las personas y en donde el rol que ejecuta el machi es fundamental para estabilizarlo.

G16.E16.3.- Preguntamos cómo se sano el bebe y nos responde

"El machi hizo un machitún en la casa".

Nos describe el acto, primeramente, haciendo referencia a un objeto de fuerte carga simbólica como es el kultrun.

"El uso kultrun para trabajar".

Luego agrega que el machi "hace giyatu y canta". El concepto "giyatu" lo podemos definir como pedir, reclamar, solicitar. Entendiéndolo como solicitar a las fuerzas espirituales que convoca el machi a través la acción de invocar. Luego agrega el carácter colectivo del giyatun que requiere necesariamente el acompañamiento de personas para llevar a cabo las distintas etapas del ritual de sanación, por ello el niño señala

"Toda la familia está acompañando, ayudando".

G16.E16.3.- Para confirmar lo anterior preguntamos *¿Podría actuar solo el machi en la ceremonia?* y nos responde;

" No, tiene que estar toda la familia para que ayuden, se usa lawen, para que me hagan giyatu.

Constatamos el carácter colectivo del machitun como ceremonia de sanación en donde la familia además de acompañar también juega un rol importante en el proceso.

G16.E16.4.- Preguntamos;¿A qué estaban jugando? Niño machi, responde;

"a la familia".

G16.E16.4.- Le pedimos que relatara lo que pasaba en la familia.

"Es que una hermanita se enfermaba y decidían llamar a un machi para que la viera".

El rol de machi está culturalmente constituido como poseedor de espíritus ancestrales, combatientes de las enfermedades y energías que enferman, conocedor de los códigos y normas que velan por el bienestar de la comunidad y gran conocedor de hierbas y remedio

G16.E16.4.- Consultamos ¿quién efectuaba el rol de machi? y nos responde que él era el machi en el guion compartido.

G16.E16.4.- Consultamos; *¿Qué hizo el machi?* y nos refiere el procedimiento llevado a cabo para detectar la enfermedad.

" Le vio la enfermedad que tenía usando una prenda de ropa de la enferma". y vi que estaba así porque una persona le había hecho un daño".

Al relatar las acciones ejecutadas por el machi las refiere en tercera persona, aun cuando quien interpretaba el rol era el

G16.E16.4.- ¿Qué dijeron ellos?

“Es que cuando una persona se entera que alguien le hizo daño se le dice al resto de la gente y todos se enojan con esa familia que causó el mal. A veces es mejor no decirlo”.

Weda newen, energías negativas que son manejadas por algunas personas como los *daufe* y los *kalku*. Éstos utilizan diversos procedimientos para perjudicar o dañar a las personas: el *tawün*, una ceremonia misteriosa y mágica que se realiza durante la noche; el *uñfitu*, cuyo objetivo es perjudicar la vida y crecimiento natural de alguien a través de prendas de vestir de la persona que va a ser dañada; el *fuñapue*, procedimiento que tiene por finalidad causar la muerte y se realiza preparando alimentos para ser ingeridos por la persona a la cual se desea dañar.

G16.E16.4.- ¿Qué hacía el machi para mejorar el enfermo?

“Usamos hierbas medicinales para limpiar a la enferma”.

G16.E16.4.-

Luego se usa aguardiente para limpiar el ambiente y que no lleguen energías negativas.

G16.E16.4.-

El humo de un cigarro también se usa para limpiar el lugar en donde está el enfermo.

Los mecanismos que la machi pone en acción durante el proceso de curación corresponden no sólo a su propia vivencia de los mitos que le dan sentido a la práctica, sino también a la vivencia del paciente que los conoce. Así, el enfermo se encuentra ante una personalidad carismática que está actuando sobre él y, además, su propia concepción del universo le da sentido tanto a la enfermedad como a la cura. El paciente se siente destinatario de un orden cósmico que entra en acción para ayudarlo, orden representado en la figura de la machi. Tanto el agente como el paciente poseen una misma vivencia del proceso, incrementada por la machi a través del ritual de curación que revive la adquisición de poderes y la proyecta hacia el

enfermo, hasta lograr que la percepción emotiva de éste quede absolutamente ligada al ritual que se oficia Aukanaw, 2001a). s. La importancia de los sueños chamánicos, del *rewe* o altar y del *kultrún* o tambor ritual son elementos comunes a todas las machis Bacigalupo, 1995). La machi actúa también como sacerdotisa ritual en las ceremonias colectivas de *nguillatun*, buscando el bienestar general de la comunidad.

Capítulo 8. Entrevistas guiones conflictos

Guion N 6- Matanza de animales

Clave entrevista	Rol	Edad
G6.E.6.1.-	Dueña de casa	6.7 años
G6.E.6.2.-	Visita 1	6.8 años
G6.E.6.3.-	Visita 2	7.2 años
G6.E.6.4.-	Hija	7.4 años

Guion: 6. Entrevista: E6.1.- Edad: 6.7. Rol: Dueña de Casa

Preguntamos por el tema de juego y el rol que desarrollaba en el guion, obteniendo con ello una extensa y contundente respuesta que nos permite visualizar y comprender de mejor manera la coherencia lógica de su pensamiento y acción a través del guion compartido. Nos responde que jugaban a las visitas y su rol era madre y dueña de casa. Luego preguntamos; ¿Qué hacía la mamá?

Contexto ecológico del conflicto.

En esta respuesta la niña describe y desarrolla ampliamente las características del contexto ecológico y medio ambiental así como de la interacción e interdependencia que existen entre todos los seres vivos que la habitan. Manifiesta;

“en los campos andan flores, mariposas, caballos, toros y vacas junto a liebres y gallos”.

Luego expresa las responsabilidades que tiene con los animales.

“Hay que darles comida, agua, sacarle leche a la vaca y hacer muchas”. “Hay que darles a los caballos pasto”.

Describe los compromisos que debe cumplir con todas estas especies que habitan el campo como darles comida, agua y sacarle leche a la vaca.

Luego agrega;

“hay que sacarles los huevos a las gallinas y a los patos”.

Con lo cual da cuenta del significado que le otorga al cuidado y mantención de las aves como sustento alimenticio ya que si anteriormente señaló las responsabilidades con aves y animales ahora señala los beneficios que de ellos reciben.

Del mismo modo se refiere a los cuidados especiales que se le debe prodigar a las crías pequeñas;

“A las vaquitas chiquititas, hay que darle leche en la mamadera”.

En especial se refiere “a las vaquitas”, que eran los ejemplares que sacrificaban las visitas en el guion compartido. Podemos deducir su cercanía e interacción que posee con los animales de su granja dada la claridad de relaciones que establece entre las acciones y compromisos de cuidado con los animales así como el equilibrio con el medio ambiente.

Es habitual en las familias mapuche regalar crías recién nacidas a los niños y niñas como una manera de crear apego y responsabilidades compartidas con los adultos sobre estas especies, incentivando por un lado una relación natural de trabajo así como construir una relación significativa con la crianza de animales y aves.

Consultamos *¿Qué problema se presentó en el juego de las visitas?* Frente a la explicación de la desavenencia, la niña expresa que el problema consistió en

“es que estaban matando de a poquito todos los animales”.

Y le consultamos; ¿Tú qué piensas de esa acción? A lo que respondió;

“No hay que matar todos los animales, hay que guardar. “No hay que matar a una ovejita que es bebe, porque igual hay que tener animales en la granja”.

La argumentación que desarrolla la niña dice relación con la proyección futura de los efectos que provocaría la ausencia de animales en el campo visualizando la proyección de la especie.

Despliega alternativas de desarrollo sustentable ateniéndose a guardar el equilibrio ecológico y agrega;

“Tenemos que matar animales, pero sólo uno. No hartos. Porque después se van a gastar los animales”.

No se niega a la posibilidad de sacrificar animales sino más bien lo estrictamente necesario. Evidentemente el nivel de reflexión que efectúa la protagonista deja entrever, por un lado, el proceso de construcción que sostiene e implementa el contexto socio cultural mapuche de la niña en relación a considerar el medio ambiente, la naturaleza como un ente social con su propia dinámica pero en interacción constante con los seres humanos.

Luego observamos la capacidad de reflexión y reconstrucción que elabora tanto para accionar verbal e interactuar socialmente en el juego de ficción y evitar el sacrificio de animales, así como expresar estas ideas de forma ordenada y secuencial en la entrevista.

G6.E.6.2. Guion: 6. Entrevista: E6.2.- Edad: 6.8 Rol: Visita niño 1.-

Consultamos al pequeño; ¿A qué estaban jugando? Y nos responde; *a las visitas*. Luego consultamos ¿Quién eras tú en el juego? Y nos señala;

“La visita”.

¿Qué hace la visita?

“Saludaba, se sentaba y le servían comida”.

¿Qué más hace la visita?

Las visitas, a veces, veces matan caballo.

Denota con ello la posibilidad que se le otorga a la visita de sacrificar animales.

Le preguntamos; ¿Para que matan caballo?

“Para comerlo, para atender a la visita”.

Las razones para ello serian para compartir, para atender a la visita.

“Pero igual hay que tener animales, aves. Aunque sean tres o cuatro pollos”.

Pero también agrega que hay que mantener animales, reduciendo la posibilidad mínima de posesión a tres o cuatro aves, pero reforzando que se deben mantener.

¿Por qué hay que tener animales?

“Los animales son como las personas. Hay que cuidarlos, alimentarlos”.

Relaciona a los animales con las personas y ello implicaría que los animales también merecen cuidados, sobre todo el cuidado de alimentarlos.

¿Qué animales tienes en tu casa?

“Puros pollos”.

¿Qué haces con los pollos?

“Los guarda en el gallinero, los alimenta con trigo”.

Manifiesta cuidados y responsabilidades hacia las aves de su casa.

“La otra vez yo le tiraba trigo a un pollito chiquitito, les tiraba hartito”.

¿Tienen más animales?

“No. A veces mi papa compra caballos. Era para un entierro. Murió mi abuela. El caballo para mi abuela. Era mansito el caballo.”

Establecemos a través de este relato la relación existente entre el accionar de los guion del juego y situaciones de la vida real. El niño había participado semanas atrás del funeral de la abuela, situación que demanda, entre otras necesidades el sacrificio de animales. El padre adquirió un caballo para su sacrificio.

¿Cuándo muere alguien como tu abuela, qué se hace?

“Se hace asado. Hay que matar, a veces, hay que matar animales. Uno nomás. Lo que alcance la persona”.

El objetivo es para atender a la gente que acompaña al funeral. Esta ceremonia social, eluwvn se extiende por cuatro días cuando la persona fallecida es una anciana. Ello requiere alimentar a la gente que acude a acompañar a la familia. Sobre todo el cuarto día en que llegan las otras familias cercanas de la comunidad y cada una de ellas prepara su comida en torno a un fogón para cocinar y atender a sus invitados.

Refuerza el hecho que no importa que se sacrifique un animal más pequeño como un cordero, lo relevante es compartir con las personas que acuden a acompañar. O si no, a veces, pueden matar un corderito para que alcance a compartir con otras personas.

Le consultamos al pequeño; ¿Entonces se matan animales para compartir con otras personas?

“Si para eso es”.

¿La persona que murió cómo se sentirá?

“Contenta, porque las personas le hicieron un lindo entierro”.

Esta entrevista nos ayuda a profundizar mucho más en el corpus de significados que sostiene la cultura mapuche respecto al sacrificio de animales y el significado que elaboran desde pequeños los niños al respecto. Los adultos han transmitido las claves culturales para interpretar las acciones cotidianas en los pequeños.

Desde esta perspectiva socio cultural el niño ha internalizado ya a su corta edad que según se cumpla con este cometido la persona fallecida estaría contenta porque fueron capaces de organizar y llevar a cabo la ceremonia tradicional de despedida. Dando cumplimiento así a una normativa social.

Guion 6 Entrevista Visita 2

G6. E.6.3- Rol: Visita 1 Edad 6.8

Indagamos sobre el juego y su rol en el; ¿A qué estabas jugando?

“A las visitas”

y ¿Quién eras tú?

“Era visita”.

¿Se matan animales”.

“Si, a veces se matan chancho, oveja, caballo, pollo”.

¿En tu casa tú ayudas a matar animales?

“Si, a veces. Cuando vamos a un entierro. Hace poco fuimos a uno cuando murió una abuelita, pero no se su nombre”.

Relacionamos que, al parecer, el niño participó tanto de los preparativos como de la ceremonia del funeral de la misma abuela que habla su compañero de juego.

¿Qué pasa en un funeral?

“Matamos un cerdo, se va al entierro y uno acompaña a la gente”.

¿Por qué se acompaña?

“Porque no puede estar solito la gente”.

Que se hace?

“Se atiende a la gente, porque puede tener hambre, porque viene de lejos”.

Las razones que entrega el niño en relación a justificar las atenciones hacia quienes asisten al funeral son para mitigar el esfuerzo y cansancio que pudieran tener, dado que esta personas han asistido desde lejanos lugares a acompañarlos. Tiene una claridad respecto a la prioridad de la normativa socio cultural mapuche en relación a retribuir las atenciones al medio social y familiar mapuche quienes están dispersos en amplios territorios debiendo cruzar, en algunos casos largas extensiones geográficas para ser parte del cortejo fúnebre.

Consultamos; ¿Por qué otra razón se atiende así?

“Porque igual ayuda la gente. Ayudan a toda la gente”.

El hecho de llevar a cabo un funeral implica una enorme tarea considerando la extensión de tiempo que es de cuatro días con sus tres noches continuadas. El pequeño tiene claridad respecto al esfuerzo que implica para las personas que “ayudan” el permanecer al lado de quienes lo necesitan. Este acto social de ayudar, prestarse apoyo es uno de los valores elementales que se refuerzan en la formación cultural mapuche. Su nombre en mapudugun es “Keyuwvn”, constituyendo una trascendente orientación en la formación valórica.

Le preguntamos; ¿Tu ayudas en esos trabajos a tus papas?

“Sí, yo los ayudo”.

Constatamos que la cooperación del niño en estas tareas comienza desde la primera infancia en su contexto familiar.

¿En que otros momentos se sacrifica un animal?

“Cuando llegan visitas”, agregando además “que si no se mata animal la visita puede tener hambre... y nos viene a ver”.

Entonces el sacrificar un animal es parte del proceso de retribución hacia las personas que los visitan mostrando preocupación por ellos, por disponer de su tiempo para ellos.

¿Qué más se hace?

“Se matan gallina, se hace pan porque la visita puede tener hambre”.

Reitera la atención a la visita con comida para retribuir el acto de acercarse a la familia.

¿Qué conversan?

“Cuando alguien está enfermo nos vienen a ver. Si la abuelita está enferma, por ejemplo, también la vienen a ver”.

Deducimos que las conversaciones entonces, atenderán sobre la salud de la abuelita, cómo se siente, qué motivó su enfermedad. El contenido del dialogo, entonces, se centrara en la razón que motivó la llegada de los visitantes al hogar.

¿Tú como ayudas?

“Ayudo a mi mama a sacar el pan, a ordenar la casa”. También ayudo a mi papa, a mi abuelita”.

Las labores de apoyo del niño en las tareas del hogar son diversas, dependiendo del adulto a quien acompañe. Permitiendo con ello ampliar tanto la extensión de su realidad social como cultural, ya que cada tarea implica también un área de conocimiento y su respectivo significado cultural.

Luego agrega;

“También ayudo a mi papa a matar chanco (cerdo). “A mi abuelito le voy a buscar sus cosas porque no puede ver mucho. Con un ojo nomas ve”. “Los abuelitos igual se cansan, no pueden trabajar mucho”.

Tiene una concepción clara de la disminución de las capacidades físicas de la tercera edad al momento de sostener una relación cotidiana con sus abuelos, va observando y haciéndose consciente de su deterioro y necesidades. Ello implica también atenderlos sin presentarlo como un problema probablemente al estar unidos por un fuerte vinculo afectivo que es propiciado por los adultos.

Guion 6 Entrevista 4

G6.E.6.4 Rol : Hija Edad 7.4

. ¿A qué estaban jugando?

“A las visitas”.

Comparte el guion de la visitas. ¿Quién eras tú?

“La hija”.

¿Qué hacía la hija?

“hace comida, hace hamburguesa, cocina y estudia en la sala”.

La niña describe las acciones que llevo a cabo en el juego en su rol de hija pero extiende las acciones de su rol de hija al plano del contexto real.

¿Qué haces en tu casa?

“Voy a ver los animales, pero hago más mis tareas”.

Describe sus responsabilidades domésticas que integran el hecho de cuidar animales y sus deberes escolares.

¿Qué más haces en tu casa?

“A las ovejas, mi tía, allá los cuida. Ahí nosotros matamos una oveja. Yo fui también con mi hermana y allá nos quedamos unos días.”

Inicia el relato en relación a una visita que hizo a casa de una tía, quien al parecer, tenía una cantidad considerable de ovejas y habrían asistido junto a con su hermana al sacrificio de una de estas.

“Matamos una oveja y la llamaban, le decían; al corral, al corral Shakira, Shakira”.

Refuerza al igual que el resto de los niños del grupo de juego su cercanía con los animales tanto en el plano de los cuidados que se le brindan como en la naturalidad que implica sacrificar uno de ellos en el razonamiento que es necesario como parte de un acontecimiento socio cultural que requiere usar la carne del animal, justificándose con ello la muerte de un ejemplar.

Guion 9 Borrachera en un Giyatun

Clave entrevista	Personajes	Edad promedio 7,6
G.9.E.9.1.-	Madre	6.8
G9.E.9.2.-	Hija	6.7
G9.E.9.3.-	Padre	8.6
G9.E.9.4.-	Visita amigo	8,3

Guion 9 Entrevista 1

G9.E9.1 Rol: Madre Edad 6.8

Preguntamos; ¿A qué estaban jugando?

“A las visitas, a la mamá y a la hija”.

Para describir el juego hace referencia a los roles sociales que interactuaban en el juego de ficción. ¿Quién eras tú en el juego?

“La mama”.

¿Qué hacía la mama en el juego?

“Le decía a mi hija que cuidara la guagua”.

La madre ordenaba a su hija a cuidar hermanito menor. Nuevamente aparece esta responsabilidad de cuidar a los hermanos menores en el juego, probablemente tomada desde la experiencia del contexto real.

¿Qué hacía el papa?

“Iba a encerrar las ovejas y los caballos”.

El dueño de casa se encargaba de las labores del campo relacionadas con cuidar los animales.

¿Qué hacía la visita?

“David era visita. Yo le servía comida”.

La acción de ser visita implica servirle comida.

¿Qué problema tuvieron?

“Es que los hombres tomaron mucha chicha y se pusieron a pelear”.

El conflicto que se presenta es la riña que protagonizan el dueño de casa y el amigo producto, al parecer, de haber bebido alcohol en exceso.

¿En qué lugar estaban cuando pelearon?

“En el giyatun”.

Lo que hace más particular esta desavenencia entre los amigos es el hecho que ellos se encontraban en una ceremonia de carácter religioso y de gran trascendencia espiritual como es un giyatun. Este evento socio cultural concentra a numerosas familias de varias comunidades en un espacio físico al aire libre con el objetivo de llevar cabo una acción de gracias colectiva dirigida a las fuerzas espirituales de la naturaleza.

¿Se toma chicha en el giyatun? “Si”.

Al indagar la percepción de la niña respecto a la presencia de alcohol en esta ceremonia, responde afirmativamente que se bebe chicha. Lo anterior da cuenta de una transgresión a una normativa de la cultura mapuche, ya que en principio este evento debería estar exento de alcohol, sin embargo tanto a través de la representación en el juego como en la indagación por medio de la entrevista, los niños dejan ver sus experiencias reales al participar en estos eventos.

¿Qué paso después que bebieron chicha?

“Se curaron y pelearon. Se cayeron al suelo peleando. Dejaron de pelear cuando los separamos la hija y yo”.

Uno de los efectos provocados por el consumo de alcohol es la agresión física entre los asistentes. La ingesta extremada de alcohol provocaría la pérdida del sentido de la realidad socio cultural, motivando a discusiones y agresiones físicas dramatizadas por los niños a través del guion compartido.

¿Qué hicieron después?

“Se fueron a dormir”. Cuándo despertaron no siguieron con el problema. Nosotros, con la hija, le servimos comida para que no siguieran peleando”.

Una estrategia aplicada por la madre e hija fue intervenir directamente en la pelea separándolos y haciéndolos dormir.

¿Qué piensas tú de eso?

“Estaba mal porque no se puede pelear entre familias o amigos”.

Al instante de evaluar la acción del padre y amigo la niña señala su desaprobación. Como normativa social destaca que no se puede agredir a familiares ni amigos. Se centra más bien en el acto de criticar las agresiones físicas entre los amigos que al aspecto de transgresión religiosa.

¿Cómo debieron haberse portado?

“No debieron haber bebido tanto. Estaba en un giyatun, podrían haber tomado muday. Hay que tratarse bien con la visita. No tomar tanta chicha y tomar otra cosa. Puede ser muday o bebida”.

Al momento de consultar sobre un comportamiento optimo, de

“cómo debería haber sido idealmente la actitud a seguir”,

la niña reflexiona y rechaza respecto al hecho de beber alcohol desmesuradamente. En este argumentación se refiere al contexto socio cultural en que se encontraban,

“estaban en un giyatun”,

proporcionando como alternativa “beber muday”, que consiste en una bebida tradicional preparada para la ocasión.

Guion 9 Entrevista 2

G9.E9.2.-

Rol: Hija

Edad:67

¿A qué estabas jugando?

“A las visitas y a las casitas”.

Otorga otra denominación al juego agregando “a las casitas” ¿Quién eras tú en el juego?

“La hija”.

¿Qué tenías que hacer como hija?

“Ayudar a la mamá a lavar los platos, cocinar y cuidar la hermanita”.

¿Qué problema ocurrió en el juego?

“Es que el papa y la visita fueron a un giyatun y se embriagaron”.

La hija reconoce el origen de la desavenencia presentada en el guion. ¿Esas cosas pasan en el giyatun? “No”. Sin embargo señala que no corresponde a una acción habitual en un giyatun.

¿Cómo es un giyatun? Al solicitarle que describa un giyatun señala que;

“Tienen comida, tocan kultrun, bailan, hacen juegos y almuerzan. Hay un machi y toca kultrun”.

Se refiere a las diversas acciones que contiene el ceremonial, comenzando por relevar la presencia de comida para luego referirse a la presencia de la autoridad que dirige el ceremonial, el machi quien toca kultrun, baila. Menciona que se hacen juegos, posiblemente en su rol social como niña ha interactuado lúdicamente en el evento. Luego enfatiza la ultima parte del giyatun señalando que;

"Se hace comida, se come y se reparte también”.

Enfatiza, de acuerdo a su narración, las actividades referidas a la atención social de atender a la visita, excluyendo de su relato la presencia de agresiones, discusiones o

peleas. Lo anterior refleja la experiencia de la niña en la ceremonia aludida, pudiendo corresponder a una práctica tomada del contexto real de la niña.

Cuando preguntamos; ¿Por qué se reparte la comida? nos responde;

“Porque es importante para todos. Nos hace vivir, crecer y alimentarnos bien. Si no tuviéramos comida, moriríamos”.

Otorga un carácter concreto a la comida en relación a que otorga una renovación energética saludable al organismo.

¿Por qué crees tú que se hace giyatun?

“Se renueva el ciclo del pueblo mapuche”.

Cuando consultamos su percepción respecto al "significado" del giyatun, establece una relación de mayor desarrollo conceptual referida a la renovación de ciclos ampliando esta categoría al concepto de pueblo mapuche. Intentamos indagar más sobre esta idea pero manifiesta que no sabe. Es probable que lo dicho por la niña sea un dominio fragmentado respecto al significado cosmogónico otorgado por los mapuche a este ceremonial, sin embargo no se logra desarrollar más ampliamente.

Cuando consultamos respecto su opinión sobre el actuar del padre y la visita refiere;

“Es que si uno invita a un giyatun no se debe pelear con ello. Nunca se tiene que pelear con la visita”.

Guion 9 Entrevista 3

G9 E9.3.- Rol: Padre Edad 8.6

¿A qué estabas jugando?

“A las visitas”.

Refiere el guion de la visitas. ¿Quién eras tú?

El dueño de casa”.

Su rol en el guion era dueño de casa. ¿Quién más estaba?

“Camila era mamá, Claudia la hija, David visita”.

¿Qué hicieron en el juego?

“Tomamos once, fuimos al giyatun y peleamos”.

De manera muy sucinta describe la situación dramatizada en el guion compartido, comieron, fueron al giyatun y pelearon.

¿Por qué pelearon?

“Porque nos sirvieron chicha en el giyatun y estábamos curados. Tomamos mucha chicha”.

Las razones que señala para explicar la pelea en el giyatun son más bien como "una consecuencia de", es decir, *les sirvieron chicha*,

para luego reforzar que *"bebieron tanto"* que inevitablemente terminaron embriagados. En concordancia con esta lógica agrega que

"Todas las personas borrachas pelean".

La relación que establece es que al embriagarse necesariamente se discute y pelea.

¿Qué pasó después?

“La mama y la hija nos separaron y nos fuimos a dormir”.

Más tarde refiere que fueron separados por la madre e hija quienes intervinieron para evitar la continuidad de la agresión.

Preguntamos; ¿Por qué no siguieron peleando cuando despertaron? a lo que respondió;

“Porque volvimos a ser amigos”.

Al parecer la causa de la disputa era la ingesta de alcohol, por lo tanto una vez que pasan sus efectos habrían vuelto a ser amigos.

Al consultarle; ¿Qué hay que hacer para no pelear? responde

“No hay que tomar vino. El vino hace que la gente pelee”.

Responsabiliza como origen de las disputas la ingesta de alcohol.

Cuando le consultamos sobre las posibles consecuencias de mayor complejidad responde;

“Podría haber muerto una persona”,

agregando que de no haber mediado las mujeres podrían haber quedado heridos.

“Si las mujeres no los hubiesen separado quedaríamos heridos”.

Frente a este relato podríamos discernir que son reflexiones, preocupaciones y deducciones elaboradas a partir de experiencias del contexto real del niño, considerando que en algunas comunidades mapuche la celebración de ceremonias tradicionales ha perdido su esencia religiosa pasando a convertirse en una distorsión ceremonial, con sus respectivas consecuencias que lamentar.

Quisimos seguir indagando sobre su participación real en estas actividades y refiere que nunca ha ido un giyatun. Sin embargo, optamos por preguntar si había escuchado

alguna vez a sus amigos cómo se desarrollaban, con lo cual logramos que se refiriera más al tema.

Consultamos ¿Qué has escuchado? y nos describió;

“Hay caballos y dan vueltas en círculos alrededor del rewe. Bailan el choike, tocan instrumentos mapuche y hacen comida”. También hay una machi que toca el kultrun”.

Esta descripción resulta ser bastante precisa en lo esencial y ello nos da cuenta de su participación concreta en el giyatun aunque se niega a reconocerlo probablemente porque constituiría una contradicción que participara al tener una percepción negativa del ceremonial.

Luego consultamos sobre el significado cultural que se le otorga y responde;

“Porque se celebra una fiesta mapuche”.

Al preguntarle si le gustaría ir a un giyatun, señala que no desea participar, argumentando;

"hablan muchas insolencias y beben chicha fuerte"

por lo tanto deduce que ello traería como consecuencia que

“se podrían matar entre ellos después”.

Entrevista Guion. N-13. PELEA MATRIMONIO

Clave Entrevista	Personajes	Edad promedio 8,6
G13.E.13.1.-	Padre	8,6
G13.E.13.2.-	Visita esposa	8.8
G13.E.13.3.-	Visita machi	8,3
Sin entrevista	Madre	8.7

Guion 13 Entrevista 1

G13.E.13.1.- Rol: Dueño de casa y padre Edad: 8.6

¿A qué estaban jugando?

“A la visita, al papá, la mama y tuvimos un conflicto familiar”

Yo era el papa, el dueño de casa”.

Nos resume claramente los integrantes del grupo de juego y la temática central del mismo.

Que hacia el papa?

“Iba a dejar los animales en el estero y los cuidaba”.

El dueño de casa tenía la responsabilidad de cuidar los animales, llevarlos al estero a beber agua.

“Pero yo hacía más trabajo y la mujer no hacia tanto.”

El dueño de casa señala que el trabajo más pesado se lo llevaba él mientras que la esposa no estaba cumpliendo con sus deberes en la casa. La discusión, según el dueño de casa, estaba centrada en que ella no lo ayudaba a cuidar los animales.

“Por culpa de ella salió el ganado por allí. Se arrancaron todos los animales”.

Responsabiliza directamente a la esposa que los dejó escapar pudiendo haberlo evitado.

Frente a este inconveniente el marido le plantea a la esposa un ultimátum;

“Que si ella no hacía más cuestiones ella se tenía que ir de la casa o me iba yo”.

La trascendencia del problema que expresan los niños a través del guión compartido tiene que ver con las diversas responsabilidades que deben cumplir los padres en el campo para lograr sustentar un apoyo económico a sus exiguas entradas. La diversificación de labores que exige una granja es enorme, agregándose a ello las responsabilidades sociales, familiares, comunitarias que demanda el contexto social. Los niños en su vivencia y observación de la realidad son conscientes de ello y lo expresan a través del guion compartido.

Le preguntamos; ¿Qué más podría haber pasado si siguen peleando?

“Podíamos seguir y después vamos a pelear y pelear y pelear cada vez que nos veamos y así hasta que me enoje y puaf podría venir una cachetada”.

La proyección, según el niño, que podría ocasionar la continuidad de la discusión sería escalar en una violencia física que evidentemente sería más nociva para la mujer al

expresarlo desde su perspectiva de hombre con mayor poder físico. Esta proyección permite observar la madurez del niño en su análisis respecto a las consecuencias que arrastraría una continuidad del conflicto familiar.

¿Qué habría pasado si ocurriera eso?

“Quedaríamos tristes así, con la familia separada”.

Los efectos concretos de una situación de violencia familiar a escala mayor la percibe el niño en términos de costos emocionales que tendría para ambas partes, es decir, los sentimientos de tristeza y abandono que provocaría y cuyas secuelas emocionales se podrían extender en el tiempo, cuando agrega que;

“Porque uno se podría pasar muchos años sin verse”.

Al proyectarse en este posible escenario, indeseado por ambos probablemente, los niños a través del guion compartido fueron capaces de orientar la solución en función de resolver el problema manteniendo el guion compartido.

¿Recuerdo que ahí llego una visita en el juego?

“Entonces ahí llego el machi de visita y dejamos de pelear”.

En el momento de mayor tensión del conflicto en la pareja hace la entrada la visita, quien según los mismos participantes, determinaron sería una autoridad de prestigio en la cultura mapuche, de manera que con su presencia pudiera intervenir como mediador social en la discusión en curso. Así lo refuerza el niño cuando señala;

“Sí, porque cuando hay visita de machi no hay que pelear”.

Aquí podríamos hablar del rol como mediador social que cumplen las autoridades tradicionales pudiendo ser que los niños perciban este rol social y lo expresan a través del guion compartido.

La presión que ejerce el medio social sería una de las fortalezas, en este caso que empuja a buscar consensos de acuerdo hacia un objetivo final que traiga como resultado lograr la meta común de conciliación.

Cuando preguntamos; ¿Cómo hay que atender a la visita? El niño responde

“Bien, sin pelear”.

Constituyéndose esta normativa en una orientación que permite auto controlarse y desarrollar una atención a la visita como lo indican las normas sociales.

Preguntamos si después se resolvió el problema? Y nos responde que sí.

“Después nos arreglamos”.

Este acuerdo mutuo se selló con la acción de darle continuidad a la atención de las visitas manteniendo el guion compartido.

"Conversamos y prometí que nunca iba a pelear". A través del despliegue conversacional lograron sellar un acuerdo entre ambas.

"Ella dijo que nunca iba a pelear y nos arreglamos y atendimos a la visita".

Guion 13 Entrevista 2

G13 E.13.2. Rol: Visita Esposa Edad: 8.8

Preguntamos; ¿A qué estaban jugando?

“A las visitas y a las familias”.

¿Qué hacían?

“Íbamos de visita con el machi”. Yo era su esposa”.

Resalta que iban de visita con una autoridad social. ¿Qué pasó cuando llegaron a la casa?

“El matrimonio empezó a discutir”.

En su rol de visita ella señala que la pareja discutía al momento que ingresaban al hogar.

¿Por qué estaban peleando? Argumenta las mismas razones que el niño en su rol de esposo en relación a que el matrimonio se acusaba mutuamente de incumplimiento de sus obligaciones en el campo.

"Porque al esposo se le quedaron fuera del corral los animales y se escaparon. Estaban discutiendo por eso y porque la señora no cuidaba la casa".

Preguntamos su percepción respecto al accionar de la esposa. ¿Qué hizo la esposa? y la niña visita señala;

" Lo retó porque había dejado el ganado afuera. Se habían escapado todos los animales a los campo vecinos y eso si que es un problema".

Quisimos que desarrollara las consecuencias que ocasiona abandonar los animales a su suerte en el campo y que da cuenta del contexto real en que ellos se desenvuelven sus actividades productivas.

¿Qué problemas causan los animales cuando se escapan?

"Es que si se van a meter a las siembras de los vecinos, se las comen, las pisan, las echan a perder. Los vecinos se molestan y hay que pagar los daños. Es un perjuicio grande para todos".

La visita se refiere en concreto al perjuicio económico que ocasionan los animales cuando no pierde el control sobre ellos, significando pérdidas económicas para ambas familias vecinas involucradas en el problema.

¿Después siguieron peleando?

"No. Ahí salieron a recibirnos, dejaron de pelear".

Las visitas habrían llegado en el momento de mayor conflictividad de la discusión, sirviendo la llegada de ellos como catalizador de la energía negativa que se estaba desarrollando en la pareja. Agrega el carácter particular que se le otorga culturalmente a la presencia de un machi;" Además que venía de visita un machi. Es mala suerte si los encuentra peleando". Volvemos a constatar el rol de mediadores sociales que cumplen no solo las autoridades tradicionales sino la también la presencia social de los amigos, vecinos que asisten de visita al hogar ya que ello implica guardar la compostura en el accionar en función de cumplir la normativa social que es atender a la visita como objetivo mayor.

¿Los atendieron bien?

"Nos atendieron bien".

Ello implicó que se cumpliera el objetivo de atender bien a la visita.

Preguntamos sobre su opinión respecto a las peleas en la familia? Y nos señala;

"Está mal porque eso es vergüenza para la familia. Porque después las personas pueden decir todo lo que pasa. Les dice a otras personas que esa familia vive mal, que se tratan mal".

La visualización de conflictos en la familia conlleva a una sanción moral no solo a la pareja sino al grupo familiar, constituyendo un estigma indeseado por todos.

Ahondamos más en esta dirección y preguntamos; ¿Cómo quedaría la familia?

"Enojada y la gente no vendría más a vernos".

La sanción social tendría un fuerte carácter de regulador social ya que implicaría el aislamiento del grupo familiar en una cultura en donde la trascendencia valórica pasa por la aceptación social de la comunidad.

El grupo de juego fue capaz de desplegar una solución al conflicto presentado y haciendo uso de sus recursos cognitivos, culturales y sociales buscaron una solución

"Se pidieron perdón. Se reconciliaron".

Preguntamos por la proyección que habría tenido la continuidad de la discusión en la pareja.

"Encuentro que fue buena la manera de arreglar todo, porque si continúan peleando se separarían. Estarían todos peleados y los hijos quedaron tristes".

La evaluación positiva que realiza la niña la observa desde la perspectiva de acuerdo y ganancia aceptable y deseable no solo como pareja sino también para todo el grupo que la constituye, y que serían hijos, abuelos y comunidad en general al estar todos unidos por lazos familiares.

Refuerza la idea que la mejor manera de evitar todo el posible desgaste sería

"No pelear, no enojarse con la familia. Conversar los problemas".

Otorgando así un valor mayor a la capacidad de diálogo para resolver los conflictos.

Guion 13 Entrevista 3

G13.E.3.- Rol: Visita Machie Edad: 8.3

Preguntamos a la otra visita ¿A qué estabas jugando? Y nos responde

“a las casitas”,

para referirse al guion del juego que dramatizaba con su grupo.

Su rol en el guion, según nos responde era “*el machi*” y describe su accionar señalando;

“iba de visita a la casa de unos vecinos amigos y tocaba el kultrun”.

La asociación que establecen los niños al tomar posesión del objeto cultural, es, en asumir directamente el rol de quien utiliza el objeto, es decir, el rol de machi.

Preguntamos su percepción sobre la situación ocurrida en el guion las visitas; ¿Cuándo llegaste a la casa que pasaba? y nos responde;

"Tenían una pelea el matrimonio", pero cuando llegamos no siguieron peleando. Dejaron de gritarse y nos atendieron".

Agregando además la calidad de la atención

"Nos atendieron bien".

Observa que se desarrollaba una discusión en la pareja pero valora que además de finalizarla cuando ellos llegan de visita, los reciban y atiendan bien. El objetivo de toda visita es ser bienvenido y bien atendido, bajándole el perfil al resto de la situación en cuanto a percibir que la discusión no se extendió a ellos.

Indagamos su opinión respecto al conflicto de la pareja y nos dice;

"Yo creo que no es bueno. Los hijos se ponen tristes".

Hace alusión al efecto emocional que provocaría en los hijos una desavenencia entre los padres.

Qué más podría ocurrir?

"Es que también, algunas veces, también pelea mi mama con el papá. Algunas veces".

Nos relata desde una perspectiva más personal su experiencia con este tipo de situaciones en su contexto real.

Preguntamos al niño ¿Por qué pelean los padres?

"Es que el papá está haciendo algo y la mama quiere que lo ayude, y mi hermana más chica quiere estar todo el rato con la mamá".

Nos describe la situación que se presenta en su hogar en relación a discusiones de pareja. Al parecer la hermana menor requiere mayores atenciones de la madre por ser muy pequeña y tener algunos problemas de salud.

Señalamos que quizás su hermanita se siente mal y nos responde

"Sí, tiene tos siempre".

Cuando le consultamos ¿qué se podría hacer para evitar esas peleas? el niño es capaz de identificar las causas reales que originan el malestar entre los padres para luego terminar en discusiones y nos señala;

"Yo creo que es porque los papas trabajan mucho en el campo y también salen a trabajar afuera, en el pueblo. Tienen mucho trabajo que hacer y se cansan".

Frente a este diagnóstico sobre las razones y motivos que originan las recriminaciones mutuas entre los padres, el niño también tiene claridad respecto a la solución del

problema, haciéndose parte en el proceso de buscar alternativas que signifiquen aminorar la recarga de trabajo que presenta el campo, y nos señala;

"Entonces por eso yo ayudo a mi mama cuando me manda. Pongo la mesa para la comida. Tengo a mi hermanita en brazos para que mi mama pueda trabajar".

La toma de conciencia del problema en su contexto real que es el hogar y las relaciones de familia, llevan al niño a ser parte activa en aportar al proceso de distensión del conflicto, ayudando en la medida de sus capacidades, como es el hecho de poner la mesa o cuidar a la hermanita sin mayores problemas. Expresa claramente como origen de los conflictos entre los padres la acumulación de roles que deben asumir y responder los adultos.

Le preguntamos ¿En qué ayudas a tu papa? y nos responde

" ayudo también a mi papa, para que no esté cansado. Cuando me pide que le pase algo se lo llevo. El instala estacas para cercos en el campo y lo ayudo a trabajar".

Nos describe las actividades que lleva a cabo con el padre pero además agrega que no solo ayuda porque es necesario sino también disfruta de las actividades que comparte con su padre,

"Me gusta trabajar con mi papa".

Probablemente la proyección que hace el niño respecto a tomar responsabilidades y compartir la carga laboral del padre es en relación a saber que con ello está aportando a una meta común como grupo familiar, ello es, mantener la unidad de su entorno más cercano, seguir manteniendo los lazos afectivos, emocionales, sociales que proporciona el grupo familiar al constituir este el nido el que otorga estabilidad, seguridad e identidad personal y social.

Guion N 15

Clave entrevista	Personajes	Edad promedio 11.2 años
G15.E.15.1.-	Hija	10.9
G15.E.15.2.-	Madre	10.11
G15.E.15.3.-	Padre	10.9
Sin entrevista	Visita	13.1

Guion 15 Entrevista 1

G15 E.15.1.- Rol: Hija

Edad: 10.9

Preguntamos al nuevo grupo de juego de ficción ¿A qué estaban jugando? Y nos responde;

“Yo era la hija de mi mamá y estaba mi papa. Había venido de visita un amigo de mi papa y se robaron los animales”.

La hija nos entrega de manera más detallada y de una vez la trama del guion que desplegaron junto a sus compañeros de juego. Vemos la descripción del grupo familiar como los que sostienen los roles centrales de la acción. Al estar un amigo de visita la familia fue objeto de un robo de sus animales.

" Tuvimos que llamar a los carabineros".

Una estrategia de solución al problema fue recurrir a la policía pero esta alternativa no prospero mayormente.

Luego describe la alternativa de solución que implementó el padre para superar la carencia de animales,

"Después mi papa y la visita tuvieron que ir a comprar animales".

El padre salió con el objetivo de adquirir animales acompañado de la visita, sin embargo el despliegue del guion muestra la dificultad que enfrentaron los adultos en el contexto del juego, para conseguir el objetivo.

"Después salieron de nuevo y llegaron borrachos".

La hija describe aquí la causa central del problema que motivaría la desavenencia familiar y que tiene que ver con la dependencia del alcohol del padre.

Preguntamos ¿Qué hicieron después? y nos describe;

"Tuvimos que llevarlos a acostar porque estaban haciendo puras leseras. Se escapaban y los volvíamos a meter a la cama".

Una manera de resolver el problema presentado, que el padre y visita estuvieran borrachos, fue llevarlos a acostar de manera que el descanso les ayudara pasar los efectos del alcohol. Sin embargo ellos se levantaban provocando frustración en madre e hija por no lograr su objetivo.

Indagamos sobre las percepciones emocionales que provocaba esta actitud del padre; ¿Cómo se sentían ustedes cuando llegaron borrachos?

"Mal, porque cuando hay visita no se debe llegar así a la casa".

La hija relaciona sus sentimientos de malestar frente a la actitud del padre con la sanción social que reciben del entorno. Extiende este posible estigma que podría generarse en contra del padre hacia todo el grupo familiar,

"Era feo que el papa llegara así porque el invitado puede decir que siempre bebe vino y que nosotros somos todos así".

La sanción social vendría a recaer y afectar a todo el grupo familiar, provocando angustia y sufrimiento en los niños por hacerlos sentir excluidos socialmente en la comunidad.

Preguntamos sobre la actitud ideal, la actitud deseada por la hija y nos señala;

" No deberían haber llegado borrachos".

La ausencia de alcoholismo en el hogar sería la situación esperada por la hija a fin de evitar y no vivir las situaciones que provoca la presencia de lo mismo. Probablemente la niña ya es capaz de observar y reflexionar las diferencias sustanciales que se producen en el entorno familiar tanto en uno como en otro caso.

Guion 15 Entrevista 2

G15. E15.2. Rol : Madre Edad: 10.11

continuamos con las indagaciones a otro integrante del grupo de juego y preguntamos; ¿A qué estabas jugando? y nos responde;

" Yo era la mamá y la Aylin era mi hija, Denis era el papa y Luis era la visita. Nosotros teníamos que atender a la visita".

Consultamos por el rol de la hija, ¿Cómo se portaba la hija?

"Ella se portaba bien porque ayudaba a servir a las visitas".

La hija, desde la perspectiva de la madre cumplía su rol de apoyar las actividades tendientes a hacer sentir bien a la visita.

¿Qué pasó entonces?

Primero nos robaron los animales y Luis, mi marido, con Denis iban a buscarlos y cuando volvieron no teníamos la comida lista".

La secuencia del guion que describe la madre, está referida primeramente al robo de animales y a la búsqueda que habrían hecho, tanto el marido como la visita, para saber el destino de los ejemplares. Pero también agrega al rol que le compete a ella como dueña de casa en la preparación de los alimentos, señalando que no habría tenido lista la comida, se autocrítica por ello. Al continuar con el relato señala,

"Después, cuando fueron a comprar los animales con la visita y volvieron, ellos estaban borrachos".

Describe primeramente que salieron a cumplir un objetivo que era, adquirir más animales, para luego agregar que al regresar estaban borrachos.

Consultamos la reacción de la esposa e hija al constatar que el padre y la visita estaban borrachos ¿Qué hizo la esposa?

"Nosotros salimos a buscarlos con la hija. Ellos salían corriendo pero los trajimos de vuelta. Los acostamos".

Madre e hija salen a buscar al padre quien probablemente por los efectos del alcohol perdía la compostura y se arrancaban haciendo difícil tranquilizarlos.

"Después les preparamos comida".

En su rol de dueña de casa se preocupó de otorgarles la comida que requerían buscando con ello apaciguar los ánimos y el efecto del alcohol.

Consultamos sobre los efectos emocionales que provocaría esta acción en su rol del guion como dueña de casa y madre. ¿Cómo se sentía la esposa con un marido borracho?

"Se siente mal porque no le gusta verlo así".

Esencialmente manifiesta su malestar por la conmoción que le provoca ver al marido en un estado de personalidad alterado por los efectos del alcohol. Luego agrega;

"Pero además estábamos con visitas".

Se suma al malestar, la sanción social que significa abrir estos espacios privados del hogar con conflictos hacia la visita.

Le preguntamos qué significaba para ella y nos responde;

" Que la visita puede pensar mal. Que no tiene control de la familia ni de dejar de beber".

El juicio de valor negativo del medio comunitario hacia la familia sería su preocupación sobre todo por los efectos que esto podría traer y que señala,

" Así podrían no venir más a la casa, porque si no hay control, podría pasar cualquier cosa".

Reafirma que la sanción social que podría otorgar la comunidad hacia la familia sería el aislamiento, no llegar más a la casa.

Quisimos que desarrollara con más profundidad el significado otorgado a estas acciones representadas por el marido en el guion compartido. ¿Qué es lo más grave cuando el marido llega bebido?

"Primero es que había visitas".

La presencia de visitas, de personas externas al grupo familiar lo establece como primera preocupación, luego agrega,

" Después que los animales seguían escapándose. Así se perdía el dinero que invertimos en los animales y no podíamos recuperarlos".

Luego se refiere al costo económico que implica la pérdida de animales para la familia al ser esta un sostén fundamental en los ingresos, es decir, los efectos de una actitud del padre y dueño de casa traería como consecuencia un desequilibrio tanto en el plano social como económico.

"Todo eso es muy mal visto. De toda la familia pensarían mal, porque hablarían mal de todos".

Luego agrega que la sanción moral de la comunidad recaería en ellos afectando a los hijos, a ella, a todas las relaciones sociales establecidas en su contexto socio cultural. Aun cuando reconoce que esta acción ha sido provocada exclusivamente por el marido, la sanción social recaería en todo el núcleo familiar.

"Aunque el hombre de la casa nomás haya tenido la culpa".

La percepción del grupo familiar es vista como un solo cuerpo, en donde cada acción e interacción implementada viene ya sea a dañar o contribuir a la imagen que se tiene desde el exterior de ellos.

Respecto a la conducta ideal, el cómo debería haber sido, nos responde;

"Debería haber atendido a la visita, ayudarlo a sentirse bien en la casa para que no piense mal".

Refuerza la línea direccional de atención a la visita, eleva la importancia que tiene social y culturalmente el hecho de recibir un invitado en la casa y hacerlo sentir cómodo, bienvenido, atendido.

Preguntamos por el accionar de la visita y responde,

"Se portaba bien. El ayudó a buscar los animales y nosotros le servimos comida".

La visita cumplió su rol de acompañar, ayudar cuando se le necesitaba y por ello fue atendido por la dueña de casa como corresponde a la normativa social.

Guion 15 Entrevista 3

G15.E.15.3.- Rol: Padre y Dueño de casa Edad 10.9

Conversamos con el padre de familia sobre su rol en el guion compartido y le preguntamos; ¿A qué estabas jugando?

"Estábamos jugando a que venían visitas".

Nombra el guion del juego y nos describe;

"Llegaba la visita y yo lo invite a matar un caballo. Fuimos a ver si estaban los animales y se los habían robado".

El dueño de casa, cumpliendo su rol de anfitrión invita a la visita a sacrificar un animal para festejar su presencia, percatándose que le han sustraído sus animales.

Preguntamos concretamente por su rol y responde;

"Era el papa, y trabajaba cuidando animales".

Su actividad económica estaba sustentada en la crianza y cuidado de sus animales.

Por ello le señalamos ¿Pero se los robaron?

"Sí, pero después fui a comprar caballos. Compre dos caballos, dos vacas y tres ovejas".

Hace hincapié en que a pesar de sufrir el robo de animales su poder adquisitivo era tal que pudo comprar no solo dos caballos sino además, dos vacas y tres ovejas. Con ello refuerza la relevancia que posee para algunas familias de comunidades mapuche la crianza de animales, constituyendo una fuente central del sustento económico para la familia y otorgando con ello la seguridad al padre de familia de su capacidad para sostenerla con esta actividad ganadera.

Le preguntamos ¿Para qué sirven los animales?

"Nos dan comida, hay que cuidarlos. También podemos venderlos cuando se necesita comprar otra cosa".

Nos confirma la crianza de estas especies como el objeto de cambio y transacción comercial relevante que les permite adquirir otros bienes necesarios para el grupo familiar.

Consultamos sobre el rol que sostiene la madre;

" Ella cocinaba, atendía a la visita, les abría la puerta y los saludaba".

Además del rol de cocinar y atender a la visita le agrega el de establecer las relaciones sociales, la conversación necesaria para crear un clima favorable a la visita.

¿Qué paso después?

"El papa salió con la visita a comprar más animales pero pasamos a un lugar a beber vino y nos emborrachamos".

Refiere el objetivo central de la salida con el amigo que era comprar animales pero luego se desviaron de ello y terminaron en un lugar bebiendo vino.

Preguntamos; ¿cómo los recibieron en la casa? y responde;

" Mal, nos retaron".

Reconoce la amonestación familiar que significó llegar en ese estado a la casa pero luego agrega;

"pero nos sirvieron comida y después nos llevaron a acostar".

El hecho de servirles comida, al parecer, aminora la llamada de atención por su conducta que luego se extiende a la preocupación de llevarlos a dormir.

Consultamos,

¿Qué piensas tú de esa actitud? "Encuentro que está mal que beban los padres".

Entrega su opinión tomada desde su percepción del contexto real, relatando, al parecer, actitudes provocadas por el alcohol en el padre,

" Porque se duermen en la mesa, siguen bebiendo y pelean. Llegan con cosas malas a la casa. Se enojan, pelean".

El niño tiene claridad respecto a la distorsión de la personalidad que provoca el alcohol en las personas así como del daño que se extiende al grupo familiar cuando dice que *"traen cosas malas a la casa"*. Es probable además que estas manifestaciones que describe sean las observadas por el niño sobre todo al referir que *"se enojan y pelean"* probablemente como efecto de su estado de la realidad alterado por el alcohol.

Le consultamos por la actitud deseada, la actitud ideal y la describe señalando que;

"No debería beber".

Expresa claridad respecto al origen de todos los problemas que provoca en el hogar es la ingesta de alcohol y en donde ellos como menores de edad son afectados emocional y psicológicamente por significar un daño proveniente del jefe de hogar que es su

padre. Luego agrega "no debería salir con los amigos, ni curarse y no pelear con la familia. Termina su definición del estado ideal de conducta refiriéndose al grupo familiar, expresando con ello la relevancia que significa para él su núcleo social y afectivo, relevante para todo menor en proceso de crecimiento.

Conclusiones

Los análisis de las entrevistas nos dejan como resultado varios aspectos referidos a los intereses iniciales de esta investigación. En primer lugar buscábamos verificar la toma de conciencia respecto al guion compartido y los roles que se asumían en el guion de juego. Constatamos que en general los niños y niñas responden coherentemente al rol social que ejercían en el juego. Del mismo modo al momento de requerir cuáles eran sus acciones e interacciones desplegadas en el transcurso del mismo y en relación a su rol social, la mayoría de los niños responde consecuentemente con su relato a las acciones efectuadas en el guion. No obstante, los menores al momento de identificar sus acciones desde su rol asumido en el juego, extendían estas acciones a la vida real por constituir este contexto la fuente de origen de sus roles, acciones e interacciones sociales y lingüísticas.

Luego constatamos el manejo del significado simbólico que otorgaban a sus acciones referidas a transgresiones provocadas a la normativa cultural mapuche como el hecho de sacrificar animales en exceso. Desde una perspectiva cultural efectúan una narrativa de coherencia lógica que explica a través de argumentos sólidos su rol y su accionar en el guion de juego y que resulta consecuente con su estructura cultural.

Luego en lo referido a los conflictos sociales representados, como la presencia del alcoholismo en los padres de familia que es expresado en dos guiones, guion 9 y guion 15, el relato de los niños y niñas da cuenta de su conciencia respecto a este flagelo que probablemente afecta el desarrollo de las relaciones familiares y por tanto a los mismos hijos, sin embargo, al momento de requerir mayor información sobre las consecuencias que estos problemas podrían traer, niñas y niños enfatizan la aplicación de una fuerte sanción moral emanada desde su contexto social comunitario en el

sentido que el accionar de beber o pelear no estaría respondiendo a lo que se espera no tan solo de un jefe de familia sino más bien de todo el grupo familiar. Es decir, las sanciones sociales correspondientes terminarían afectando a todo el grupo familiar pudiendo provocar como castigo el aislamiento social que se traduciría en la ausencia de visitas a su hogar.

Esto último resulta de una coherencia lógica con las respuestas y el relato emanado de las entrevistas referidas a “Las Visitas”, así como los resultados del guion genérico de las visitas, resultados que expresan la relevancia que posee este acto social en la cultura mapuche por corresponder a un evento que sustenta y estructura la interacción socio cultural del pueblo mapuche.

Otro elemento relevante a rescatar en las entrevistas es el conocimiento y la aplicación de estrategias de contención y/ solución que expresan los niños y niñas a través del guion compartido, las cuales evidentemente son otorgadas por la organización interna de la misma estructura familiar.

Estas estrategias, según lo señalado por los niños y niñas, están en relación a distender el momento atendiendo y sirviendo comida tanto a quienes provocan el problema como a quienes son afectados por el mismo. Cuando le preguntamos cómo se resolvió el problema la mayoría destaca que; *“Nosotros, con la hija, le servimos comida para que no siguieran peleando”*. (guion 9), *“nos atendieron bien”*, (guion 13) *“pero nos sirvieron comida y después nos llevaron a acostar(guion 15)*. Se ve reforzada nuevamente la acción de servir alimentos como estrategia cultural para superarlas desavenencias.

Por otro lado observamos una postura flexible de los niños y niñas respecto al conflicto, adoptando reglas y normas de convivencia social en búsqueda de facilitar la solución de los conflictos. La estructura familiar mapuche como muchas otras sociedades posee pautas funcionales conscientes o inconscientes que organizan los

modos en que interactúan los miembros de una familia y que son tomadas por los niños y aplicadas en el contexto del guion de juego de ficción.

Capítulo 9. Conclusiones

9.1. Conclusiones sobre los guiones del juego Las Visitas

A partir de los datos empíricos y el análisis realizado, tanto en base a los guiones de juego, llevados a cabo por los niños y niñas mapuche, así como a los obtenidos mediante las entrevistas realizadas a esos mismos sujetos, podemos señalar las siguientes conclusiones generales de este trabajo de investigación.

Nuestra motivación central al llevar a cabo este trabajo de acercamiento, observación y análisis de los juegos socio dramáticos practicados por los niños y niñas mapuche en el contexto de comunidades rurales, era responder, como en todo proceso investigativo, a ciertas interrogantes relacionadas con la infancia mapuche y su proceso de adquisición de la *cultura entendida como un todo* en el actual contexto *socio histórico* que les corresponde vivir.

Las preguntas motivacionales, y que hemos expuesto anteriormente en el capítulo de metodología, apuntaban básicamente a discernir:

- ¿Cuál era el contenido de los guiones de juego de los niños y niñas mapuche?
- ¿Cómo variaban dichos guiones en función de la edad y el género de los jugadores?
- ¿Qué información recogen del contexto social y cultural al cual pertenecen?
- ¿Cómo se caracteriza este proceso de recogida de información por parte del niño?
- ¿Cuáles son los significados culturales que recogen desde el entorno adulto y con los cuales construyen su propia versión de la cultura?

Estas interrogantes fueron respondidas a lo largo del proceso de trabajo y dice relación fundamentalmente con la primera pregunta destinada a saber ¿cuál era la esencia de los guiones de juego de los niños y niñas mapuche? Una vez que procedimos a transcribir la totalidad de los guiones de juegos centramos nuestros análisis en el guion de “Las Visitas”, que constituían, en cualquier caso, la gran mayoría de los juegos representados por los niños. Incluso algunos de los guiones adicionales, como “El Machitún” o “El Giyatún” aparecían como episodios añadidos a un guion inicial de “Las Visitas”.

Cabe recordar que esta decisión de la temática del juego a representar y sus respectivos roles era resuelta de manera autónoma por el grupo de juego, dando lugar durante el despliegue del mismo, a que se diversificaran tanto los “dramas” internos de la familia, así como la orientación que iba tomando en el transcurso del juego.

Constatamos primeramente, lo que han afirmado connotados psicólogos respecto a la importancia que tiene el juego en el desarrollo humano. Para autores tan relevantes como Freud, Piaget o Vygotsky, jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico. Bruner por su parte, destaca el papel del juego como mecanismo de transmisión cultural, apoyándose en los planteamientos de Piaget y Vygotsky y situando al niño como un miembro más de la cultura en la que se desarrolla. Y un miembro activo, por supuesto.

Ya destacamos que, en esta línea de investigación de juegos de ficción en culturas no occidentales, nos ha resultado especialmente importante el trabajo llevado a cabo por la investigadora libia, Masauda Ahmed. (2011), quien realizó una observación longitudinal de su hija a lo largo de todo su tercer año de vida. De los muchos juegos observados y descritos por ella, queremos señalar los de roles, que reflejan las prácticas de crianza en su cultura árabe, así como las prácticas y los acontecimientos sociales y religiosos, las actividades domésticas, etc. La niña entreteje sus experiencias reales con innumerables ficciones en las que elabora sus relaciones con los adultos familiares (padres, hermanos, tíos, primos, vecinos, etc.) y asimila y organiza su experiencia y conocimiento del mundo.

La total autonomía de decisiones entregada a los grupos de juego de niñas y niños mapuche, estimuló, o quizás más bien “invitó” a los participantes a desplegar no sólo temáticas tan propias de la vida adulta mapuche como son; “sacrificar animales cuando llegan visitas”, “salir a pasear al campo con la visita”, “atender mal a la visita”, sino también a desencadenar la profundidad simbólica de la cultura mapuche cuya interrogante sobre su existencia en la infancia mapuche estimulaba parte de este trabajo.

Es así que tuvimos el privilegio de observar la puesta en escena de ceremonias religiosas ancestrales como el “giyatun”, que corresponde a una renovación de compromisos por un buen vivir entre las familias de una comunidad y los espíritus antiguos que habitan en la naturaleza, observamos la implementación de un “machitun”, ceremonia de sanación a cargo de una autoridad religiosa quien utiliza hierbas medicinales, el canto y el sonido del tambor (kultrun) para sanar y un “pelotun”, diagnóstico de enfermedad en un paciente obtenido usando como mediador simbólico un kultrun (tambor).

La representación de cada uno de estos contextos nos evidencia la relevancia que poseen las interacciones sociales, como lo plantea Bruner (1990) quien reafirma la importancia de las interacciones sociales experimentadas y en donde los adultos son quienes proporcionan, o inspiran, los roles que representan los niños en sus juegos.

Una conclusión que nos parece de carácter relevante a partir de esta investigación dice relación con la constatación que todos estos ejes temáticos nombrados fueron desplegados manteniendo *el guion* de “*Las Visitas*” como eje central de la estructura organizativa, incorporando los roles, las acciones y los diálogos.

“Los guiones son “representaciones generales de sucesos” derivados de los contextos sociales y que se aplican a estos mismos contextos. Se considera que los adultos proporcionan la estructura que apoya su adquisición”;

Ruble y Hartup (1983).

De manera transversal constatamos a lo largo de todos los guiones de juego, la figura de un esquema análogo en sus pautas esquemas de acciones e interacciones, variando lógicamente en su longitud dependiendo de la edad cognitiva del grupo de juego.

Lo anterior permitió formular un *guion genérico* que concentraba la suma de todos los episodios del guion de juego “Las Visitas”, constituyéndose en una columna

vertebradora de análisis de los patrones de interacción social y lingüística de los niños y niñas mapuche.

Podríamos señalar al respecto que el guion “Las Visitas” guarda una unidad de estructura interna tan fuerte que permite cohesionar un sistema de acción e interacción particularmente único al interior de la cultura mapuche.

Al respecto nos apoyamos en la siguiente cita planteada por *Ruble y Hartup* (1983) citado por Bruner que refuerza la idea de patrones de interacción;

“los niños “aprenden sus roles” mediante la participación en la interacción. Se subraya la importancia de la existencia de patrones de interacción bastante regulares y generalizables, en los que se introduce al niño, progresivamente, desde edad muy temprana. El niño, recibe por lo tanto, la cultura en forma de relación sobre la base de secuencias de interacción más o menos previsibles y generalizables.

La elaboración del *Guion Genérico*”, a partir de la suma de los diferentes guiones específicos de cara grupo de niños, dio como resultado un guion compuesto por 23 episodios, que sería el guion ideal de “Las Visitas” en la población de niños estudiados en esta investigación. Dicho guion genérico, o ideal, se inicia con las acciones que dramatizaban las interacciones desde el instante en que la familia prepara el ambiente del hogar para recibir a la visita, y finaliza con la que indican el momento en que la visita se despide.

Recordemos que estos 23 episodios fueron subdivididos, considerando las acciones e interacciones gestuales y verbales de los niños y niñas, y que arrojaron un total de 132 sub episodios específicos, con un resultado final de 679 acciones e interacciones. Esta cifra, que permitirá en un futuro comparar otros guiones de juego, en la cultura mapuche o en otras, o con los juegos producidos por niños y niñas mapuche en contextos urbanos, por ejemplo, fuera de las comunidades rurales en las que los sujetos de nuestra muestra viven y se desarrollan.

Una conclusión importante es la constatación de que, los guiones del juego “Las Visitas” en el contexto socio cultural mapuche, se despliegan en dos sentidos:

1.-Aumentando la cantidad de episodios que componen el guion a medida que aumenta la edad de los jugadores. Cabe señalar que, a mayor edad, los niños también adquieren mayor desarrollo cognitivo y amplían también el conocimiento que poseen del contexto social concreto en el que viven. La mayor cantidad de los episodios estaba referida a dos partes sustanciales del guion. La primera tiene que ver con la acción social y simbólica de anunciar, preparar y servir la comida a las visitas.

De un total de veintitrés (23) episodios, ocho (8) de estos estaban referidos a la comida, con un total de treinta y cuatro (34) sub episodios que dan como resultado ciento sesenta y tres (163) interacciones. Tres (3) de ellos involucraban la acción de servir, invitar y comer con la visita. Mientras que los otros cinco (5) episodios relacionados al mismo eje temático ampliaban la atención a las visitas sacrificando un animal de la familia y cuyos episodios daban cuenta de; matar al animal, recibir la sangre, trocearlo, entregar la carne, cocinarla y finalizar explícitamente el acto. El total de interacciones de estos o episodios dan cuenta de ciento sesenta y tres interacciones verbales, gestuales y sociales.

La segunda parte más extensa del guion tiene que ver con las conversaciones e intercambios con las visitas.

2.-La longitud de los episodios. Luego como consecuencia lógica de lo anteriormente establecido, el episodio que desarrolló mayor cantidad de interacciones fue precisamente el que decía relación con interactuar con las visitas con un total de veintinueve (29) sub episodios y ciento ochenta y un (181) interacciones verbales, gestuales y sociales.

Como conclusión central hay que señalar esta diferencia de edad entre los jugadores en los episodios constituidos básicamente por la interacción social, gestual y verbal con las visitas, que en los guiones con grupos de niños de edad promedio 5.0 años se

caracterizaba por acciones más gestuales y socialmente simbólicas y en los de mayor edad incluían interacciones y diálogos más elaborados. Ésta fue una constante en todos los grupos de juego.

Lo que caracteriza de manera notable los episodios relativos a las visitas esta en relación a dos características centrales a nuestro juicio.

La primera dice relación, desde una primera edad, con la comida para luego ir ampliándose al desarrollo del dialogo. Es probable que este paso de las acciones y gestos directos a la representación de conversaciones y diálogos, que involucran también valores, creencias, cosmovisiones y patrones más complejos de conductas, sea un fenómeno que aparecerá en diferentes contextos culturales. Tiene que ver, pensamos, con el aumento de capacidades generales y de conocimientos específicos. Y, por tanto, hay también otra parte de la “explicación” de estos cambios que tiene que ver con las prácticas sociales y las particularidades de cada cultura. En el caso de los niños mapuche, para poder explicar esa presencia tan abundante de episodios relacionados con la comida, cabe destacar que el factor familiar en el contexto mapuche representa el eje articulador de integración social de mayor relevancia y alrededor del cual se asocia una buena parte de las decisiones sobre la alimentación.

Los grandes y pequeños eventos organizados por las familias de las comunidades mapuche están motivados por compartir un buen plato de comida: La comida siempre es un factor que induce y promueve la convivencia social. Alimentarse es también un indicador cultural que impregna el lenguaje y está repleto de significados que dan sentido a lo cotidiano.

Como observamos en los guiones de juegos que los niños y niñas representan, el sacrificio de animales, la recepción de la sangre del animal, de la carne desde el esposo a la esposa o hija, la preparación del alimento por las mujeres, todo conlleva un ritual cultural.

Es un evento socialmente regulado, con ciertas características más o menos fijas que presupone una serie de actitudes de los participantes; lo que al parecer y sobre la base de los datos obtenidos constituye uno de los protocolos sociales de mayor significación cultural en las familias mapuche.

No sostienen la misma validez en términos culturales la carne de animales adquiridos en el comercio externo que los alimentados naturalmente en el entorno territorial, porque el valor está dado tanto por su “limpieza”, ya que su carne ha sido generada de los alimentos naturales que comieron desde el entorno, así como por la disposición que expresa la familia al “ofrendar un animal” fruto de su esfuerzo y sacrificios.

La noción de “servir comida” depende entonces de los contextos sociales y naturales de la producción, preparación y consumo de los alimentos que permite la transmisión de energías positivas por medio de un esfuerzo que lleva a cabo toda la familia al momento de atender a la visita. Estos conceptos explican la lógica de reciprocidad dentro de la cultura mapuche.

Conclusión del primer análisis. El juego se estructura en guiones, éstos se hacen más complejos en función de la edad y del número de jugadores que interactúan.

El episodio central de los guiones es la interacción con Las Visitas y, por ello, también el más largo y el más frecuente.

9.2. Conclusiones sobre el análisis de los conflictos planteados en el curso del juego de Las Visitas.

Una de las conclusiones del segundo análisis es que hay conflictos del mundo real de los adultos que los niños incorporan a los guiones para explorarlos y resolverlos. Un ejemplo son las borracheras, o las discusiones matrimoniales. Estas desavenencias representadas por los niños fueron resueltas en su totalidad manteniendo el guion del juego, aunque en ocasiones necesitaran “salir” de la ficción para redefinir el significado de los roles o de las acciones realizadas por los personajes. La discípula de El Konin,

Elena Smirnova. (2017) utiliza este criterio de doble plano de significación, dentro y fuera del juego, como uno de los criterios básicos en su propuesta de evaluación de los juegos de ficción:

“El segundo indicador importante del juego de ficción es la interacción entre los niños, que tiene lugar en dos niveles diferentes: 1) fuera del juego (por ejemplo, la discusión y organización del juego) y 2) dentro del juego (a partir de la posición lúdica).

E.Smirnova, (p.76)

Hay observaciones muy interesantes sobre el concepto de justicia, como cuando algún niño reclama un acto de compensación por alguna transgresión que se ha producido, particularmente dirigida a compensar la ruptura del equilibrio con la naturaleza. Ello se denomina “welúl” en mapudugun y tiene su significación cultural a partir de la relación establecida entre la persona, la comunidad y su entorno medioambiental natural y espiritual, que es entendida como una relación de retroalimentación continua y necesaria para mantener los equilibrios. En este contexto, el equilibrio ya sea de carácter social, físico o psicológico se pierde cuando existe una transgresión entre alguno de los tres niveles (personal, comunitario o ecológico).

“Existe un comportamiento de protección que va mas allá del espacio y del tiempo, es decir que la protección se da tanto dentro del lof (comunidad), como en su entorno, a través de una conceptualización particular del territorio y cada uno de los elementos contenidos en él.

(Duran, T. y Parada, E., 2000; Marileo, 2002; Cetti, 2008).

La salud entendida como un bienestar integral está en estrecha relación con el equilibrio que el ser humano logre consigo mismo y con su entorno, siendo la enfermedad una consecuencia del quiebre de la armonía entre los elementos de la cosmos y el ser humano.

Otros conflictos expresados en los guiones del juego son propiamente conflictos entre los participantes, bien porque no están de acuerdo con los roles asignados (normalmente prefieren los roles de adulto a los de hijos o niños) o bien porque no les gustan las acciones e interacciones que se desprenden de sus roles y pretenden modificarlos sobre la marcha, o negarlos (obedecer a los padres para recoger los animales, cocinar, cuidar de hermanos pequeños, etc.)

Los guiones de juego, como señalamos anteriormente, se constituyeron sobre la estructura de “Las Visitas” en donde los niños y niñas haciendo uso de su enorme capacidad de histrionismo y creatividad adaptaban los episodios a temáticas sustraídas desde su contexto real, dando lugar al despliegue conjunto de guiones en donde representaban desavenencias o conflictos que también daban cuenta de su contexto social real.

Como en toda interacción humana y por ende social los conflictos son parte inherente del ser humano. En estas interacciones lúdicas, los niños expresaron a través del juego del guion una diversidad de desavenencias sociales aprehendidas tomadas del contexto real de los niños, mostrando así su capacidad de observación y sobre todo de resolución de los mismos ya que debieron hacer uso de sus conocimientos sociales, contextuales y desarrollar argumentaciones para generar una solución apropiada y satisfactoria a manera de garantizar la continuidad y despliegue del juego. Un ejemplo de ello lo constituye la desavenencia presentada en el guion 13, en donde la pareja de esposos luego de recriminarse el abandono de responsabilidades mutuas, lleva a cabo una negociación bajo la promesa de no discutir nuevamente. Sellan el acuerdo con una comida demostrando con ello su capacidad de llegar a acuerdos manteniendo el guion compartido. Aplican reglas sociales del mundo adulto como los acuerdos, convenios y sellos. Del mismo modo comprenden y aplican normas de convivencia, asignación de tareas, responsabilidad de ciertos papeles y expresión de sus necesidades personales.

9.3. Conclusiones sobre la información proporcionada por las entrevistas a los niños.

Cabe recordar, como se dijo en el capítulo inicial al hablar de las metodologías, que las entrevistas tenían un doble objetivo por parte de la investigadora: en primer lugar, constatar los roles, acciones e interacciones que se producían en el curso de los juegos. Además de la validación de personajes, acciones e interacciones proporcionada por la interpretación que la investigadora hacía de las observaciones directas y de las grabadas en video, nos pareció importante obtener la verbalización expresa de los niños cuando se les preguntaba, finalizada la sesión de juego, a qué estaban jugando, cuáles eran los personajes que representaban, qué había sucedido, etc,

Pero estas entrevistas, como ya señalamos, tenían también una segunda dimensión, en la que queríamos explorar las experiencias directas que los jugadores tenían de las situaciones que estaban representando en sus juegos. Nos pareció importante rescatar de su propio relato su experiencia en visitas, machitones, o giyatunes reales y el significado y/o simbolismo otorgado a estos eventos culturales.

Por ello todas las entrevistas se desarrollan entre ambas perspectivas y, en ocasiones, los propios niños se desplazan con toda naturalidad de una a otra perspectiva.

Las entrevistas aplicadas buscaban recoger la comprensión que tienen los niños y niñas de los contenidos sociales representados en el contexto del juego. Indagar sobre su conocimiento social y cultural y la relación que establecía entre las acciones, roles, objetos y significados en torno a los ejes temáticos y contextos dramatizados en el juego.

Una primera conclusión fue la de constatar una coherencia lógica entre lo observado por la investigadora y el relato de los infantes respecto a sus representaciones desplegadas en el guion del juego **“Las Visitas” y el contexto real.**

En lo que se refiere al resultado más significativo de las entrevistas constatamos una relación entre los resultados obtenidos del análisis de los episodios que expresa la relevancia que se le otorga a compartir los alimentos con la visita y lo expresado por los niños y niñas en las entrevistas.

Luego constatamos el conocimiento que los niños y niñas poseen del guion representado, manifestando una coherencia lógica entre la temática representada en el juego y la narrativa que nos describen.

Los conflictos

La emanación de desavenencias y la solución de las mismas manteniendo el guion del juego nos muestra la capacidad de los niños y niñas de aplicar la normativa socio cultural extraída del contexto adulto. Estas pautas transaccionales se originan en las expectativas mutuas de los miembros de la familia por mantener la cohesión grupal, sustentadas en las pautas valóricas que predominan en la cultura acerca de la naturaleza predominante de las relaciones familiares.

Estas directrices subjetivas son recogidas por los niños y niñas y elaboradas desde su percepción cognitiva y expresadas luego en la narración argumentativa que desarrollan durante la entrevista.

Referencias

Adaptación de los Métodos de Curación Tradicionales Mapuches: La Práctica de la Machi Contemporánea en Chile. Santiago de Chile.

Bacigalupo, Ana Maria (1993) *Variación del rol de machi dentro de la cultura Mapuche: tipología geográfica, adaptiva e iniciática*. Revista Chilena de Antropología, volume 12. www.uchile.cl/facultades/csociales/antropo/rch12-4.htm (1995)

Bengoa, José. 2003. *Historia de los antiguos mapuches del sur*. Desde antes de la llegada de los españoles hasta las paces de Quilín. Santiago: Editorial Catalonia.

Bibar, Jerónimo De. 1979. Crónicas y relación copiosa y verdadera de los Reinos de Chile, 1558.

Bruner, J., Goodnow, J. y Austin, G. (1956) A study of thinking. Nueva York: John Wiley & Sons.

Bruner, J. (1986) Developmental theory as culture. En Actual minds, possible worlds. Cambridge, Mass.:Harvard University Press, pp. 134-149.

Bruner, J. (1986) Two modes of thought. En Actual minds, possible worlds. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, pp. 11-43.

Bruner, J. (1986) The inspiration of Vygotsky. En Actual minds, possible worlds. Cambridge, Mass.: Vygotsky, L. S. (1978) Mind in society. The development of higher psychological processes. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Bruner, J. (2002) Juego y Lenguaje. en E.Turiel, I, Enesco y J.Linaza (Comps) El mundo social en la mente infantil. Alianza Psicología. Madrid.

Bruner, J. (1972) *Nature and uses of immaturity*. American Psychologist, 27, 8, 1- 22. En J.L. Linaza (Comp) Madrid: Alianza. 1984.

Bruner, J. (1991) Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza Editorial

Bruner, J. (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor

Bruner (1972-1984, pp. 111-112) *Acción, pensamiento y lenguaje*

Buytendijk, F. J. J. (1935) El juego y su significado. Madrid: Revista de Occidente

Citarella, Luca et al. (2000) *Medicinas y culturas en la Araucanía*. Santiago de Chile: Editorial Sudamericana. Comaroff, Jean (1993)

Dillehay, Tom y José Saavedra. 2003. "Interacción Humana y Ambiente: el desarrollo del Kuel en Purén-Lumaco." *Revista Austral de Ciencias Sociales* 7: 17-28.

Eco, U. (1981): "Tratado de semiótica general". Lumen: Barcelona.

El Konin, D.B. (1980) Psicología del juego. Pablo del Río: Madrid. Reeditado *Psicología del Juego*. Madrid: Aprendizaje Visor.

El Rol Sacerdotal de la Machi en los Valles Centrales de la Araucanía. En: ¿Modernización o sabiduría en tierra Mapuche?. Santiago de Chile: Talleres Gráficos Pía Sociedad de San Pablo, pp. 51 – 95. (1996)

Foerster. Rolf. 1995. *Introducción a la religiosidad mapuche*. Santiago: Editorial Universitaria.

Freud, S. (1905) *Tres ensayos para una teoría sexual*. Obras completas. Madrid:

Garoz, I. Linaza, J. (2006) Juego Cultura y Desarrollo en la Infancia. El caso del Palin Mapuche y el Koche. *Revista Internacional del Ciencias del Deporte*. 2.(2) 33-48.
<http://www.cafid.com/REVISTA/art3n206.pdf>

Garvey, C. (1977) *Play*. Londres: Open Books Publishing. Trad. cast: (1981) *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Guevara, Tomás. 1906. *Representaciones colectivas funerarias*. Santiago: Editorial Cervantes.

Grebe, Ester María (1998) *Culturas Indígenas de Chile: Un Estudio Preliminar*. Santiago de Chile: Pehuén Editores.

Grebe, Ester María (1970) *El Kultrún mapuche: un microcosmos simbólico*. Revista musical chilena.

Groos, K. (1889) *The play of animals*. New York. Appleton

Groos, K. (1901) *The play of man*. New York: Appleton

Hall, S. (1904) *Adolescence, its Psychology; and its relations to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion, and education*. Vol. 2. Nueva York: Appleton.

Leontiev A. N., y Luria, A. R.: «The psychological ideas of L. S. Vygotsky». En B. B. Wolman (Ed.), *Historical roots of contemporary psychology*. Nueva York, Harper & Row, 1968.

Linaza, J. (1997) *Juego y desarrollo infantil*. En: J. A. García Madruga & P. Pardo de León (Eds.) *Psicología Evolutiva*. Tomo II. Madrid: UNED. Pág. 57-83.

Linaza, J. (2006) *Desarrollo, educación y exclusión social*. Revista de Psicodidáctica. Volumen 11. N 2. Pags, 241-252.

Mapu express. www.mapuexpress.net (consulta marzo 2017)

Mapuche. Colección Mujeres en la Cultura Chilena. Santiago: Ediciones Sernam.

Medina Liberty, A. (2007b) Psicología, narrativa y pedagogía. En Z. Monroy y P. Christlieb (eds.) Lenguaje, significado y psicología. México: UNAM, pp. 135-146.

Montecino, Sonia (1995) Sol viejo, Sol vieja. Lo femenino en las representaciones

Nelson, K. & Gruendel, J.: Generalised event representation: Basic building blocks of cognitive development. In M. Lamb & A. Brown (Eds.) «Advances in developmental psychology» (Vol. 1) Hillsdale, N. Jersey: Erlbaum.

Nelson, K. (1978): How young children represent knowledge of their world in and out of language. In R Siegler (Ed) Children's thinking: what develops? Hillsdale, N. Jersey: Erlbaum.

Nelson, K. y Seidman, S. (1989). El desarrollo del conocimiento social: jugando con guiones. en E.Turiel, I, Enesco y J.Linaza (Comps) El mundo social en la mente infantil. Alianza Psicología. Madrid.

Piaget, J. (1932) *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella. Edición española de 1983.

Piaget, J. (1946) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.

Piaget, J. (1977) *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.

Rodrigo, J. Y Palacios, J. (1998) Familia y Desarrollo Humano. Alianza Editorial. Madrid

Smirnova, E. y Ryabkova, I. (2017) Evaluation of Preschooler's Pretend Play Level. En *Researching play- Challenges and Opportunities*. ICCP, Vilnius. Pp. .76

Sutton-Smith, B. & Roberts, J. M. (1964) Rubrics of competitive behavior. Journal of Genetic psychology, 105,13-37.

Sutton-Smith, B. & Roberts, J.M. (1981) Play, Games and Sports. En H.C.Triandis y A. Herron. *Handbook of Cross-Cultural Psychology*. Vol. 4. Boston, Mass.: Allyn & Bacon Inc.

Turiel, E., Enesco, I. & Linaza, J. (Comp.) (1989) *El mundo social en la mente infantil*. Madrid: Alianza Psicológica.

Vygotsky, L. S. (1979) "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Editorial Crítica: Barcelona.

Vygotsky, L. S. (1991) El problema de la conciencia. En: Obras escogidas, vol. 1. Madrid: Aprendizaje- Visor, pp. 119-133.

Vygotsky, L. S. (1991a): "Sobre los sistemas psicológicos". *Obras Escogidas* Tomo I; Visor: Madrid.

Vygotsky, L. S. (1991b): "El problema de la conciencia". *Obras Escogidas* Tomo II; Visor: Madrid.

Vygotsky, L. S. (1991c): "Pensamiento y Lenguaje". *Obras Escogidas* Tomo II; Visor:

Vygotsky, L.S. (1933, 1966) El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S El desarrollo de los procesos nerviosos superiores. Versión cast. en Crítica: Barcelona (1982)

Anexo

Anexo 1. Tabla resumen de guiones de juego

1.- Guion 1					
	Edad	Edad	Curso	Territorio	Entrev.
Tema: Visitas					
1.-Génesis	4,8	56	Kinder	Witramalal	Si
2.-Cristian	5,2	62	Kinder	Witramalal	Si
3.-Carlos	5,3	63	Kinder	Witramalal	Si
4.-Juana	5,1	61	Kinder	Witramalal	Si
5.-Camila	4,10	58	kinder	Witramalal	Si
2.-Guion 2					
Tema: Visitas					
6.-Montserrat	4,10	58	Kinder	Witramalal	Si
7.-Damián	5,9	69	Kinder	Witramalal	Si

8.-Danilo	5,11	71	Kinder	Witramalal	Si
9-Matías	5,11	71	Kinder	Witramalal	Si
10-Valeria	6,3	75	Kinder	Witramalal	Si

3.-Guion 3

Tema: Esperando visita

11-Adolfo	5,7	67	Kinder	Metrenco	Si
12-Pablo	5,6	66	Kinder	Metrenco	Si
13-Naomi	5,9	69	Kinder	Metrenco	Si
14-Sayen	5,11	71	Kinder	Metrenco	Si

4.- Guion 4

Tema: Desavenencias

15-Katy	7,2	86	1º	Yagepulli	No
16-Pewv	6,1	73	1º	Yagepulli	No
17-Kalfu	5,5	65	k	Yagepulli	No

JUEGO SIMBÓLICO Y DE REGLAS ENTRE IGUALES EN CONTEXTO MAPUCHE

18-Julio	7,6	90	2º	yagepulli	No
19-Mallen	5,8	68	k	Yagepulli	No
20-Mario	7,7	91	2º	yagepulli	No

5.-Guion 5

Tema: Visita al machi

21-Juan	7,3	87	1º	Witramalal	Si
22-Francisca	7,3	87	1º	Witramalal	Si
23-Marcela	6,8	78	1º	Witramalal	Si
24-Daniel	6,5	76	1º	Witramalal	Si

6.-Guion 5

Tema: Sacrifican animales

En exceso

25-Nayareth	6,7	79	1º	Metrenco	Si
-------------	-----	----	----	----------	----

26-Oscar	6,8	80	1º	Metrenco	Si
----------	-----	----	----	----------	----

27-Javier	7,2	86	1º	Metrenco	Si
-----------	-----	----	----	----------	----

28-Elizabeth	7,4	88	1º	Metrenco	Si
--------------	-----	----	----	----------	----

7.-Guion 7

Tema: Visitas

29-Millaray	7,2	86	1º	Yagepulli	No
-------------	-----	----	----	-----------	----

30-Carolina	7,2	86	1º	Yagepulli	No
-------------	-----	----	----	-----------	----

31-José	7,6	90	2º	Yagepulli	No
---------	-----	----	----	-----------	----

32-Marcos	7,7	91	2º	Yagepulli	No
-----------	-----	----	----	-----------	----

33-Akun	7,11	95	2º	Yagepulli	No
---------	------	----	----	-----------	----

34-Constanza	8,0	96	2º	Yagepulli	No
--------------	-----	----	----	-----------	----

8.-Guion 8

Tema:Visitas

35-Kalfu	5,5	65	k	Yagepulli	No
36-Rayen	7,2	86	1º	Yagepulli	No
37-Karina	7,2	86	1º	Yagepulli	No
38-Juan	7,6	90	2º	Yagepulli	No
39-Manuel	7,7	91	2º	Yagepulli	No
40-Nawel	7,11	95	2º	Yagepulli	No
41-Kelü	8,0	96	2º	Yagepulli	No

9.-Guion 9

Tema:Pelea en Giyatun

42-Camila	6,8	77	1º	Witramalal	Si
-----------	-----	----	----	------------	----

43-Claudia	6,8	78	1º	Witramalal	Si
44-David	8,6	102	2º	Witramalal	Si
45-Matías	8,3	99	2º	Witramalal	Si

--

10.- Guion 10

Tema: Visitas					
46-Isidora	7,4	88	2º	Metrenco	Si
47-Gabriel	7,7	91	2º	Metrenco	
48-Luis	7,4	88	2º	Metrenco	
49-Mayen	7,7	91	2º	Metrenco	

--

11.- Guion 11

Tema: Visitas					
50-Consuelo	8,0	96	2º	Yagepulli	No

51-Malen	7,2	86	1º	Yagepulli	No
52-Jaime	7,6	90	2º	Yagepulli	No
53-Aliwen	7,11	95	2º	Yagepulli	No
54-Carol	7,2	86	1º	Yagepulli	No
55-Mario	7,7	91	2º	Yagepulli	No

Anexo 2. Tabla guion genérico las visitas

Nombre de Episodio	Cantidad de interacciones	Nombre Sub episodios	Cantidad interacciones	Numero de guion que Represent a este episodio	Total interacciones
1.-Esperando a la visita	8		8	G3	8
2.- Golpear la puerta	5		5	G3, G10, G16	5
3.-Llegada de visitas		3.1- Entrada gestual	8	G1, G3,G5	18
		3.2- Visitas imitan ladridos de perros	6	G7	
		3.3- Vistas esperan en entrada	4	G8	
4.-Recepción visitas		4.1-Padre recibe visitas	6	G7	9
		4.-2-Dueña de casa recibe visitas	3	G10	
5.-Invitan a pasar visitas		5.1-Dueña de casa invita a pasar	2	G1	9
		5.2-Dueño de casa invita a pasar	1	G7	
		5.3-Madre invita a pasar	2	G7, G2	
		5.4-Hija invita a pasar	4	G16	
6.-Saludos a visita		6.1-Visita saluda al llegar	3	G5	36
		6.2-Dueña de casa sale a saludar	2	G7	
		6.3-Visita saluda a familia	5	G8	
		6.4-Saluda agitando manos	1	G10	
		6.5-Madre direcciona saludo	9	G11	

		6.6-Matrimonio saluda a visitas	8	G14	
		6.7-Hija recibe visitas	8	G16	
7.-Visitas toman Asiento	12			G1,G2,G7 G10	12
8.-Preparar comida		8.1-Preparar platos	1	G2	27
		8.2-Papas fritas	4	G1, G3	
		8.3-Sopaipillas	6	G5, G7	
		8.4-Ensalada	2	G12	
		8.5-Comida para giyatun	8	G12	
		8.6-Pizza	4	G16	
		8.7-Hamburguesas	3	G16	
9.-Invitar a comer	4			G16	4
10.-Servir comida		10.1-Tomar mate	8	G2,G14	65
		10.2-Servir te	5	G7	
		10.3-servir platos	20	G7, G10,G16	
		10.4-servir leche	3	G8	
		10.5-servir pizza	8	G10	
		10.6-servir comida hijos	7	G11	
		10.7-servir comida en giyatun	3	G12	
		10.8-servir de mala forma	11	G16	
11.-Sacrificio de animal		11.1-Deciden sacrificar animal	3	G14	37
		11.2-Eleccion de animal	7	G14	
		11.3-Hijo sacrifica animal	5	G7	
		11.4-Hija sacrifica un ave	6	G7	
		11.5-Padre sacrifica un vacuno	4	G10	
		11.6-Sacrificio animal para giyatun	5	G12	
		11.7-Dueño de casa y visita sacrifican animal	7	G14	
		11.8-Sacrifican gallina para machitun	3	G16	
12.-Trocear la carne		12.1-Visitas trocean carne	10	G10	13
		12.2-Hijo trocea carne	3	G12	
13.-Entregar la carne		13.1-Esposo entrega carne a esposa	5	G7	8
		13.2-Marido entrega carne a esposa y visita	3	G14	
14.-Recepcion de la sangre		14.1-Recepcion sangre animal	4	G10	6
		14.2-Recepcion sangre ave	2	G16	
15.-Finalizar sacrificio	3	15.Finalizan sacrificio de animales		G14	3
16.-Interacciones con visita		16.1-Dueña de casa pide a visita su kultrun	2	G1	
		16.2-Visita lava la loza	5	G1	
		16.3-Dueña de casa disputa kultrun	6	G1	
		16.4-Reasignar rol a visita	6	G1	
		16.5-Disputa con visita el kultrun	12	G2	

JUEGO SIMBÓLICO Y DE REGLAS ENTRE IGUALES EN CONTEXTO MAPUCHE

		16.6-Reformulacion de roles	6	G3	181
		16.7-Manipular objetos	3	G5	
		16.8-Machi atendiendo visitas	9	G5	
		16.9-Reafirmacion de rol frente a visita	5	G7	
		16.10-Propuesta de paseo por visita	7	G8	
		16.11-Hijo atiende visita	4	G8	
		16.12-Preparar objetos para el paseo	7	G8	
		16.13-Traslado animales al paseo	12	G8	
		16.14-Peticion de hija para el paseo	2	G8	
		16.15-Saliendo de paseo	8	G8	
		16.16-Traslado a paseo	5	G8	
		16.17- Instalación en lugar de paseo	7	G8	
		16.18- Servir comida en paseo r	5	G8	
		16.19-Condicones para sentarse a come	6	G8	
		16.20-Madres comen tranquilas	3	G8	
		16.21-Madre avergonzada	4	G8	
		16.22-Visita sale a reunión de escuela	5	G8	
		16.23-Visita disputa cuidados bebe	15	G10	
		16.24-Visita troza leña	8	G10	
		16.25-Visitas salen a pasear en coche	4	G10	
		16.26-Visitas recorren huerta e verduras	6	G14	
		16.27-Visita se reasigna rol	6	G14	
		16.28-Visita recorre el campo	11	G16	
		16.29-Visita se atraganta con comida	5	G16	
17.- Interacciones en familia		17.1-Madre comparte con hija cuidados bebe	10	G1	70
		17.2-Hijo cuida bebe	6	G3	
		17.3-Madre otorga significado social a objeto	4	G7	
		17.4-Hija saca a pasear hermanito	4	G7	
		17.5-Hijas piden permiso	3	G8	
		17.6-Hija menor pide permiso	4	G8	
		17.7-Hermanita no quiere salir	6	G8	
		17.8-Labores domesticas padre-hijo	5	G8	
		17.9-Padres disponen objetos	5	G8	
		17.10-Hijo sale plano del juego	3	G11	
		17.11-Marido compra gas	5	G11	
		17.12-Bebe está llorando	6	G16	
		17.13-Cuidados a hermanito	2	G11	
		17.14-Buscando el mate	2	G14	
		17.15-Hija atiende al padre	3	G16	
		17.16-Reasignacion de roles	6	G16	
18.- Interacciones familia al llegar la noche		18.1-Padre anuncia llegada de la noche	3	G11	33
		18.2-Familia a acostarse	5	G11	
		18.3-Padres preparan leche	3	G11	
		18.4-Revisar casa antes de dormir	3	G11	
		18.5-Hija hace dormir a hermanita	2	G11	
		18.6-Padre sirve leche a hiho	2	G11	
		18.7-Visitas a dormir	3	G11	
		18.8-Objetos en su lugar	3	G11	
		18.9-Esposa manda dormir a marido	4	G11	
		18.10-Padre dialoga con hijo	2	G11	
		18.11-Matrimonio se va a dormir	3	G11	
19.-Amanecer		19.1-Canta el gallo por la mañana	1	G11	11

nuevo día		19.2-Levantarse	6	G11	
		19.3-Ir a la escuela	2	G11	
		19.4-Ver animales por la mañana	1	G11	
		19.5-Tomar desayuno	1	G11	
20.- Diálogos en familia		20.1-Hijo desobediente	7	G11	51
		20.2-Hijo pide ayuda a padre	5	G11	
		20.3-Confirman paternidad de hija	7	G11	
		20.4-Secar la loza	5	G11	
		20.5-Keyuwvn	5	G11	
		20.6-Rendimiento escolar hijo	2	G11	
		20.7-reacommodod de roles	4	G11	
		20.8-Asignacion rol social a objeto	3	G11	
		20.9-Madre confirma paternidad	7	G11	
		20.10-Rendimiento escolar hijo	2	G11	
		20.11-Madre sale de compras	4	G11	
21.-Dialogos con visita		21.1.1-Dialogan estado salud familia	6	G11	39
		21.2-Estado del campo y animales	6	G11	
		21.3-Estado de las siembras	9	G11	
		21.4-Estado de salud hijos	8	G11	
		21.5-Estado de salud toda la familia	7	G11	
		21.6-Tenencia árboles frutales	3	G11	
22.-Interaccion entre visitas		22.1-Pedir dinero a madre	2	G11	15
		22.2-Reasignacion de rol	4	G11	
		22.3-Discusiones entre madre e hijo	9	G11	
23.-Despedida visita		23.1-Despedida de manos	6	G11	9
		23.2-Despedida con un beso	3	G11	
23 Episodios		132 Sub episodios			679